GAME CHAMP

GAMER POWER

CD ROM

The World's Finest PC & CD ROM Games Magazine

'96 2

본격 성인용 3D-어드벤쳐 게임

오직 당신만이 베일 속의 그녀를 만날 수 있다

장르:	SF- 어드벤쳐
기종:	IBM- PC 386이상, 4MB이상의 메모리
비디오:	SVGA (640×480 256 Color)
사운드:	사운드 블레스터 호환기종, 미디 지원
기타:	마우스 필수
용량:	하드 20MB 이상

줄거리

실제 선진국에서 실험연구중에 있는 "인간게놈프로젝트"(사람의 DNA정보를 완전해독하여 유전자 개량 및 개선을 시도하는 연구계획)에 착안, 그룹의 확장과 이윤의 추구를 위한 대기업의 음모와 함께 연예계, 방송사가 결탁한 스타만들기 비리에 대한 비판성 무대가 꾸며지는 성인용 SF어드벤쳐.

Open

(주)열림기획

서울시 용산구 원효로2가 72-3영이빌딩 2층
TEL: 704-2292

놀이문화는
그 나라, 그 시대 사람들의
문화와 가치관을 대변 합니다.
일본과 미국의 게임소프트웨어를 통한
문화 식민 지배의 각축장이 되어버린
국내 게임 소프트웨어 산업 !!
그 속에서 (주)미리내소프트웨어는
국산 PC GAME의 자존심을
지켜 가겠습니다.

발매일 확정!!
12월20일
망국전기 게임소감 공모 이벤트!!
1위 - 미국 여행권 2매 (1명)
2위 - 팬티엄 컴퓨터 (1명)
3위 - 14,400 팩스 모뎀 (10명)
4위 - 삐삐 (20명)
5위 - 고급 티셔츠와 예쁜 열쇠고리 (50명)
◉응모 방법과 당첨자 발표등의 자세한 내용은
통신과 다음호 광고를 참조하세요.
PANTECH

"(주) 미리내소프트웨어 창립 8주년 기념 기획작"

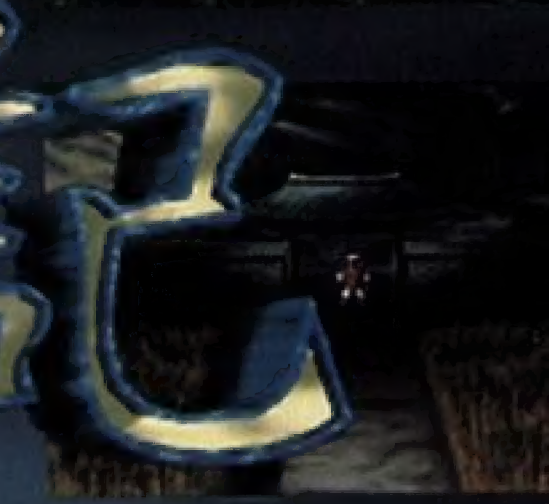
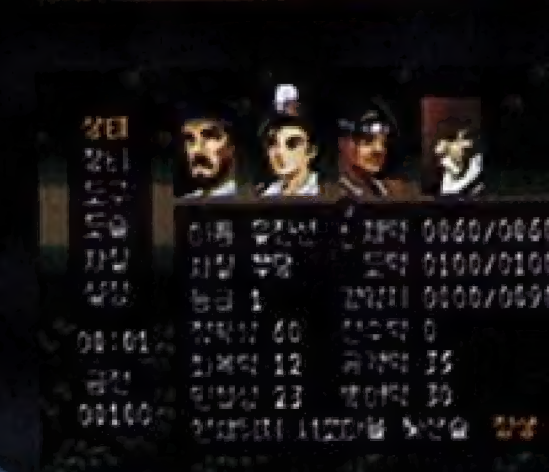
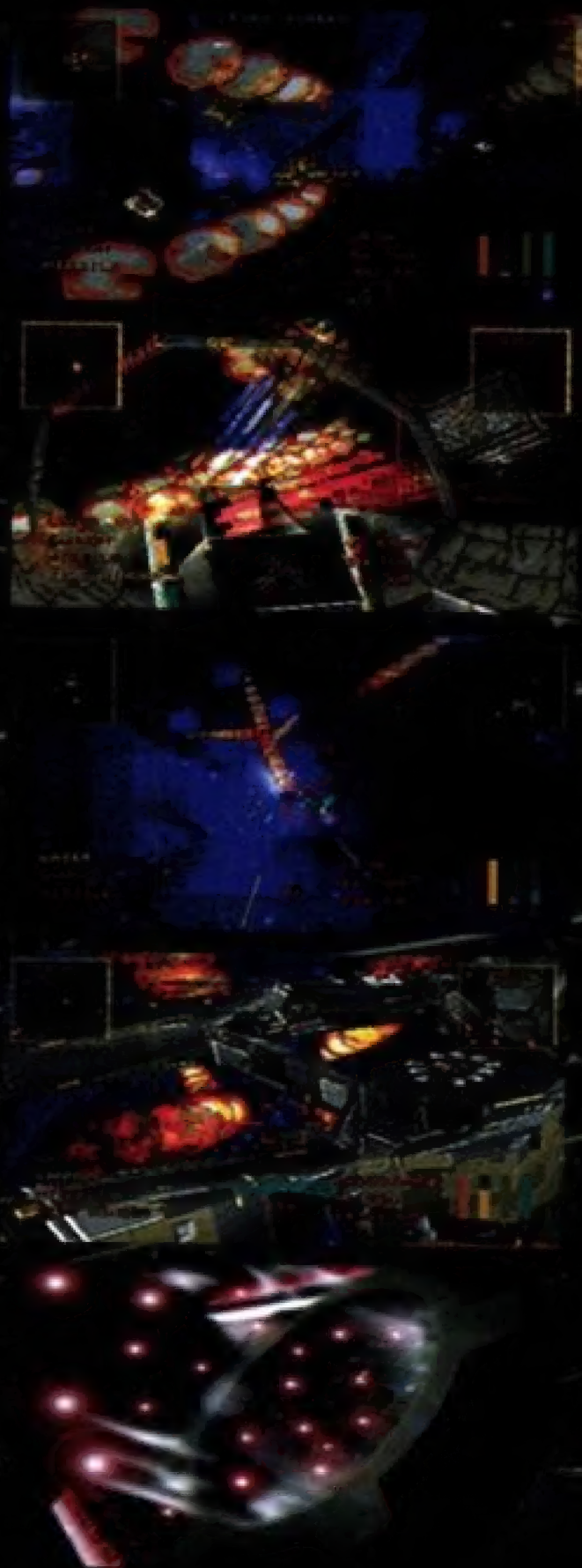
95년 겨울, 마침내 잊혀졌던 전설이 되살아난다

- 제1회 정보문화센터 주관 게임시나리오 우수당선작 시나리오를 본격적으로 게임화
- 홍길동의 손자 '홍세영'이 잊혀진 나라 율도국에서 겪는 모험을 그린 대 서사시
- 수십여명의 등장인물과 흥미진진한 시나리오의 전개
- 80여가지 지역의 다양한 필드에서 이루어지는 풍부한 체험게임
- 실시간 전략 전투방식을 도입한 스릴 넘치는 전투방식 채용
  - 2000여종의 다양한 적 캐릭터와 공격패턴
  - 1800여종에 이르는 다양한 무기체제
  - 400여가지의 직업적 특성의 조합
  - 2000여가지 이상의 다양한 자질성장
  - 플레이어의 취향에 맞는 캐릭터를 생성시킬수 있는 성장시스템
  - 5계열의 자질에 따른 1500여종의 마법, 도술, 필살기
  - 인공지능 전투와 개인명령 커맨드 방식을 도입한 실시간 전투방식 채용
- 95년 겨울, 이제 침묵을 깨고 여러분의 가슴속으로 달려간다 !

사양

- 386이상
- 램 4MB
- VGA카드
- 하드디스크 20MB이상
- 사운드블라스터, 미디지원

국산 PC GAME의 대명사

(주)미리내소프트웨어

A passage shall be opened to Mahomet.
The land and sea of Italy shall be bloody.
And the harbor of Marseilles shall be covered with sails and ships.

When the serpents shall come to encompass the air.
The French blood shall be angered by Spain.
By them, a great number shall perish.
The chief flies, and hides in the rushes of the marshes.

Mars threatens us with a warlike force.
Seventy tunes he shall cause blood to be shed.
Causing the ruin of the clergy.
And those who will hear nothing from them.

When a fish pond that was a meadow shall be mowed.
Sagittarius being in the ascendant.
Plague, Famine, Death by the military hand.
The Century approaches renewal.

For forty years the rainbow shall not appear.
For forty years it shall be seen everyday.
The parched earth shall wax drier and drier.
And a great flood when it shall appear.

A great fire shall from sky for three nights fall.
A thing shall happen stupendous and wonderful.
And shortly after the ground shall quake.

The sermons of the Leman Lake shall be troublesome.
Some of the days shall be extended weeks.
Then into months, then into years, when they shall fail.
The magistrates shall condemn their own inept laws.

Twenty years of the reign of the moon having passed.
Seven thousand years another shall hold his monarchy.
When the sun shall resume his days past.
Then is fulfilled and ends my prophecy.

FROM PROPHECIES OF NOSTRADAMUS

이현세 원작

국산 PC GAME의 대명사

(주)미리내 소프트웨어

절찬리 판매중!!
(12월11일 출시)
· 부드럽고 화려한 맵이
돋보이는 종스크롤 슈팅게임의 완성판
· 움직임을 전혀 예측할 수 없는
다관절 캐릭터와의 운명의 결전 !
· 난이도 조절이 가능한 슈팅게임.
당신의 긴장도 조절할 수 있습니다.
운명의결전
PANTECH
국산 PC GAME의 대명
㈜미리내 소프트웨

오라차차
어둠의 악령들이
세상을 위협한다!!
세상의 모든 악령들에게 도전장을 내민
슈퍼 꼬마도깨비의 모험
까르르르~~~, 좌충우돌, 뛰는듯 구르는듯
천방지축 못말리는 꼬마도깨비
주의!!
배꼽을 꼭 쥐고 출발하세요!
국산 PC GAME의
㈜미리내

레이싱의 전쟁 선언!

- 영웅의 후예들이 펼치는 스릴 있고 박진감 넘치는 대결
- 빠른 스크롤과 상상을 초월하는 광활하고 다양한 트랙
- 8명의 아기자기한 캐릭터들이 펼치는 코믹한 자동차 경주
- 국내 게임으로는 처음 선보이는 Kart 형 게임
- 시원한 속도감을 느낄 수 있는 심플하고 깔끔한 그래픽
- 가족, 친구들과 함께 즐기는 2인용 모드
- 게임 진행중 밝기조절과 트랙 디테일

국산 PC GAME의 대명사

㈜미리내 소프트웨어

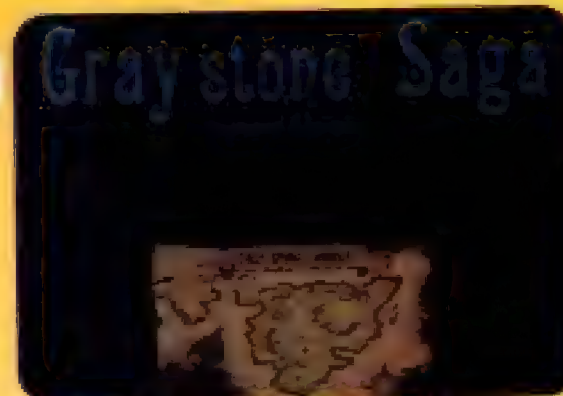
서울·마포구 서교동 374-5 지은빌딩 6층
TEL:338-2313 FAX:323-3562

시스템 사양
IBM 386DX33이상 RAM 4MB이상
사운드블래스터 100%호환 카드
320× 200 VGA카드

히트게임차트

애독자 인기 순위

1 삼국지4
- 전략 시뮬레이션
- 코에이
- 범아정보시스템(02-551-3327)

2 그레이스톤 사가
- 롤플레잉
- 디지타워
- 아랑(02-715-5828)

3 코맨드 앤 컨커
- 전략 시뮬레이션
- 버진
- 동서게임채널(02-3662-8020)

4 액추어 사커
- 아케이드
- 그렘린
- 쌍용(02-270-8438)

5 레벨 어설트2
- 액션
- 루카스 아츠
- 동서게임채널(02-3662-8020)

순위	타이틀	장르	제작사	유통사
6	삼국지 영걸전	전략시뮬레이션	코에이	범아정보시스템
7	제네시스	롤플레잉	소프트맥스	G&M
8	배틀비스트	액션	7th 레벨	LG소프트
9	승룡삼국지	전략시뮬레이션	RON	다우기술
10	3×30아이즈	어드벤처	크리에이트	SKC
11	뿌요뿌요	퍼즐	컴파일	삼성
12	에올의 모험	액션	패밀리	패밀리프로덕션

애독자 구매 희망 순위

1 은하영웅전설 4
- 전략시뮬레이션
- KCT
- 삼성소프트웨어(02-501-9001)

2 포인세티아
- 롤플레잉
- 소프트라이
- 소프트라이(02-515-1053)

3 탑건
- 시뮬레이션
- 스펙트럼 홀로바이트
- 쌍용(02-270-8438)

4 모래시계
- 액션
- 한겨레 정보통신
- 한겨레 정보통신 (02-3452-7234)

5 윙커맨더 4
- 시뮬레이션
- 오리진
- 동서게임채널 (02-3662-8020)

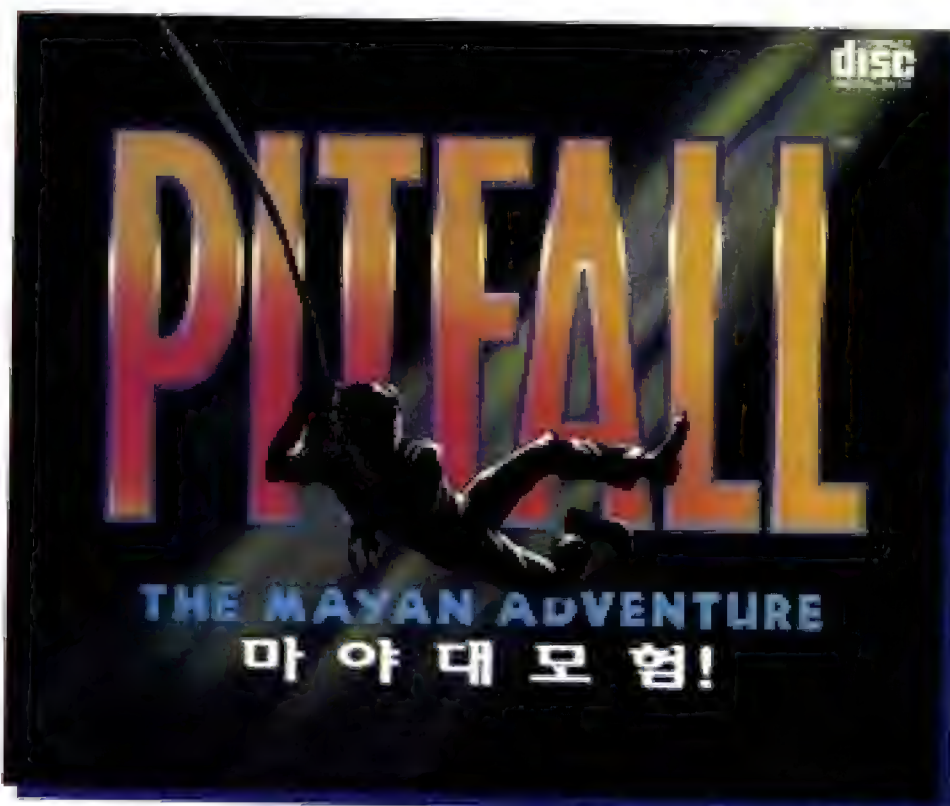
순위	타이틀	장르	제작사	유통사
6	워크래프트2	전략시뮬레이션	블리자드	SKC
7	아마게돈	시뮬레이션	미리내	미리내소프트
8	바바리안	액션	시엔아트	시엔아트
9	윙너츠	액션	로켓	삼성영상사업단
10	3×30아이즈	어드벤처	크리에이트	SKC
11	메크워리어2	시뮬레이션	액티비전	LG미디어
12	디지털 코드	액션	패밀리	패밀리프로덕션

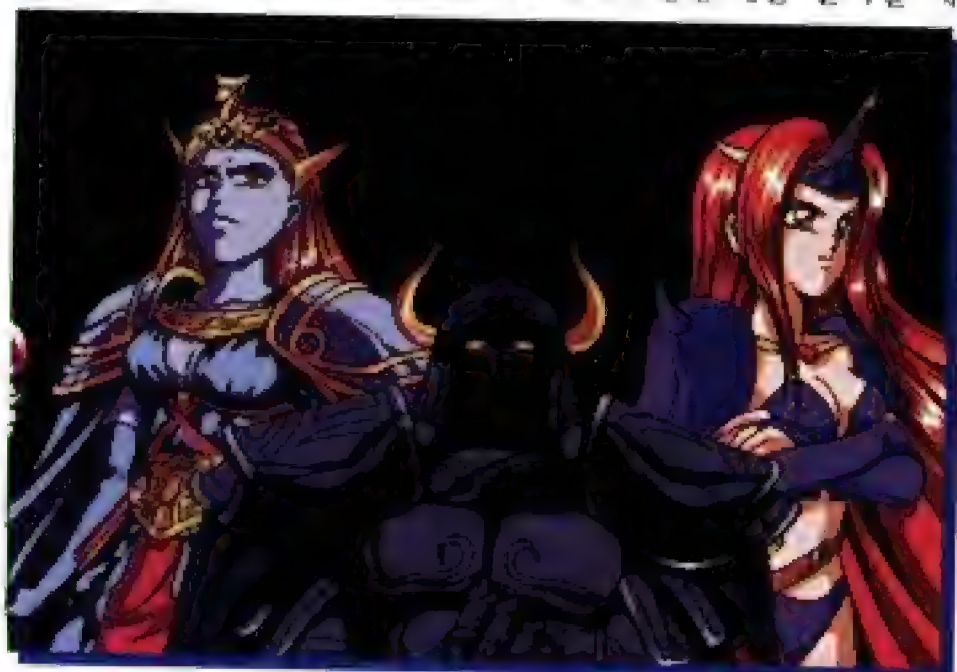
윈도95용 게임 출시 러시

한글 윈도'95의 출시에 발맞추어 95년말부터 윈도'95용 게임 출시 러시를 이루고 있다. 특히 윈도'95용 게임은 삼성전자, LG 소프트웨어, 한겨레 정보통신, 소프트 뱅크 코리아 등 대형 업체들의 참여가 두드러지고 있다.

한겨레정보통신은 아메리칸 레인보우사의 액션 어드벤처 게임인 [하이브]를 올 1월에, LG소프트웨어는 [배틀 비스트]를 지난 12월에 선보이면서 윈도 '95용 게임을 출시했다. LG의 [배틀 비스트]는 7TH LEVEL의 대전 액션 게임으로 이 게임은 윈도'95뿐만 아니라 윈도우 3.1도 지원하고 있다. 앞으로 LG소프트웨어는 7TH LEVEL의 애니메이션 스타일의 작품인 아케이드 아메리카도 곧 선보일 예정이라고 밝혔다.

한편 삼성전자는 알 언서의 아케이드 레이싱 게임 [카리브해의 영웅] 등 윈도 '95용 게임을 대거 출시, 초기 윈도'95용 게임을 불러 일으키고 있다.

이와 더불어 소프트뱅크 코리아도 액션게임인 [핏폴]을 선보이고 있다. 이렇게 윈도'95 게임이 많이 출시되는 이유는 윈도'95가 메모리 관리가 편한데다가 3D랜더링이 규격화되어 있기 때문에 게임의 입체감을 더할 수 있기 때문이라고 업체의 관계자들은 분석하고 있다.

하이콤, IBM PC게임 제작 사업 참여

게임 제작 및 유통업체로 유명한 하이콤이 [파랜드 스토리]를 출시하면서 IBM PC게임 제작사업에 본격 진출한다. 하이콤은 우선적으로 일본의 숄드 웨이브와 계약을 맺고 파랜드 스토리 시리즈, 아마란스 전설 KH 등을 컨버전하여 출시할 계획이며 다음으로 자체 개발한 액션게임인 [스틸헌트]를 출시할 예정이다. [스틸헌트]는 3중 스크롤 액션 게임으로 치밀한 스토리로 멀티 엔딩을 볼 수 있는 특이한 게임이다. 또한 비디오 게임도 IBM으로 이식할 예정으로 자체 개발한 파워볼을 2월경에 선보일 예정이다.

하이콤은 앞으로 계속적으로 3, 4개월에 한번씩 자체 제작한 게임을 출시할 계획이어서 많은 관심을 모으고 있다.

한겨레 정보통신, 96년 사업 계획설명회 가져

한겨레 정보통신은 지난 12월 롯데 호텔에서 95년 보고와 96년 사업 계획 설명회를 가졌다.이날 계획 설명회는 자체 개발 게임 시연회를 주축으로 진행되었는데 멀티미디어 타이틀로 제작한 [슬램덩크]와 [탑 모델 2]를 비롯, 12월에서 1월에 출시한 게임인 [하이브], [로드워리어], [헬파이어 존]의 작품을 감상하고 또한 자체적으로 제작하는 게임인 [왕도의 비밀]과 [모래시계]를 시연했다.

이날 시연회에는 많은 기자들이 관람, 멀티미디어 타이틀에 관심을 보였다.

삼성전자, 일본PC시장 진출 초읽기

삼성전자가 일본PC시장 진출에 앞서 조사를 시작했다. 삼성은 우선적으로 일본 대형컴퓨터업체를 OEM(주문자 상표 부착)거래선으로 확보해 대량공급을 통해 자사제품의 이미지를 일본시장에 심어나가며 자체브랜드 수출을 본격 추진한다.

이를 위해 삼성은 내년 일본의 특정지역을 선정, 이 지역을 대상으로 영업함과 소비자들의 선호도 및 문제점 등에 관한 설문조사도 실시할 예정이다.

삼성은 이같은 조사를 통해 일본 소비자들이 선호하는 제품을 독자적으로 개발, 자체 수출에 나설 계획이다.

삼성전자는 일본이 IBM PC시장을 적극 공략키론 한 것은 수출다변화의 일환으로 일본이 PC 사각지대로 남아있기 때문이라고 밝혔다.

아프로만, CD ROM타이틀 전문점 멀티피아 개장

아프로만이 게임 및 CD ROM타이틀 전문점사업을 추진하는 일환으로 멀티피아 전문 대리점을 개장했다. 아프로만의 이 사업은 게임 및 교육용을 비롯 국내 주요 개발업체의 제품을 우선적으로 공급, 직접 연결할 수 있는 판매방식을 채택한다.

멀티피아는 우선적인 사업으로 국내의 주요 게임 및 CD ROM 타이틀을 통신 판매와 병행해 실시하며 우수 국내 개발 업체 제품 우선적으로 위탁판매할 예정이다.

미리내 소프트웨어, 신장르 게임 개발선언

미리내 소프트웨어가 1월 들어 게임을 대량 출시하면서 신장르의 게임을 개발한다고 선언했다. 특히 신장르 게임 개발에 앞서 게임을 5점 출시할 예정인데 나뭇꾼, 풀 메탈 자켓, 으라차차, 카트 레이싱, 망국전기 5종이다.

나뭇꾼은 우리나라 고전 전래동화를 코믹으로 재구성한 어드벤처 게임으로 아이콘 명령 입력 방식을 통해 게임의 인터페이스가 간편하다. 또한 풀 메탈 자켓은 3차원 텍스쳐 맵핑 기술을 이용한 액션 시뮬레이션 게임으로 전형적인 시점을 탈피하고 시점을 탑뷰로 360도 회전 스크롤 방식을 채택한 새로운 형태의 게임이다. 카트레이싱은 수퍼 컴보이용 마리오 카트와 비슷한 스타일의 게임으로 게임을 부담없이 즐길 수 있다.

이번 미리내 소프트는 게임 출시와 더불어 앞으로 새로운 장르의 게임 개발에 힘쓸 것이라고 밝혔다.

하이텔, 윈도우즈 관련 정보 CD ROM출시

한국PC통신(하이텔)이 윈도우즈 관련 종합정보 CD ROM타이틀을 제작, 올 1월에 선보일 예정이다. 이 CD ROM타이틀은 멀티미디어 타이틀의 대표적인 환경으로 운영체제라 볼 수 있는 윈도우즈를 보다 쉽게 익히게 하기 위해 하이텔 윈도우즈 동호회 운영진이 구성 제작됐다.

하이텔 CD ROM의 내용은 총 2장으로 구성되어 있으며 내용은 윈도'95관련 정보, 인터넷 정보, 멀티 미디어 우수 자료 모음, 윈도우즈 응용 프로그램 등이 수록되어 있다.

하이텔은 이 타이틀을 계기로 하이텔 우수 자료 모음집 등 지속적으로 출시할 계획을 가지고 있다.

하이텔 천리안 나우컴, 한글 윈도'95제소

지난 11월 28일 출시된 한글 윈도'95를 하이텔, 천리안, 나우콤이 12월 4일 공정거래 위원회에 불공정거래로 제소했다. 이번 제소는 컴퓨터 운용체제인 한글 윈도'95에 마이크로소프트네트워크(MSN)를 내장하여 판매하는 것은 불공정 행위라 본 것에서 간주한 것이다.

윈도'95에 내장된 통신용 프로그램 MSN은 윈도'95를 구입하면 자동 가입되게 되어 인터넷 전자우편 등을 자동적으로 사용하게 되어 있다.

시뮬레이션게임 주변기기 출시

자동차의 액셀레이터와 브레이크 페달, 핸들을 구현한 게임 전용 주변장치인 "버추얼 파일럿 프로"(Virtual Pilot Pro)와 "프로 페달"(Pro Pedals)이 출시되었다.

자동차의 액셀레이터와 브레이크 페달의 기능을 구현해 주는 프로페달은 페달을 밟는 정도에 따라 가감속을 자유롭게 제어할 수 있는 것이 특징이다.

특히 핸들과 함께 사용할 경우 손발을 따로따로 쓰면서 실제 운전하는 느낌으로 게임을 즐길 수 있다.

버추얼 파일롯 프로 역시 페달과 함께 사용할 수 있는 게임 전용 주변장비.

좌우 이동면에서 조이스틱보다 좀더 민감한 조종이 가능하기 때문에 플라이트 시뮬레이션, 레이싱과 같은 게임에서 진가를 발휘한다. 이같이 게임 주변장치가 큰 변화를 보이고 있는 이유는 게임의 기능 자체가 다양해지고 있을 뿐 아니라 실제 상황을 그대로 구현하는 가상현실(VR)이 관심을 모으고 있기 때문이다. 특히 비행시뮬레이션 게임과 레이싱게임을 즐기려면 조이스틱이나 마우스만으로는 불만족스러운 점이 게임주변장치가 등장하게 된 배경이다.

메디아 S/W, 게임사업 신규진출

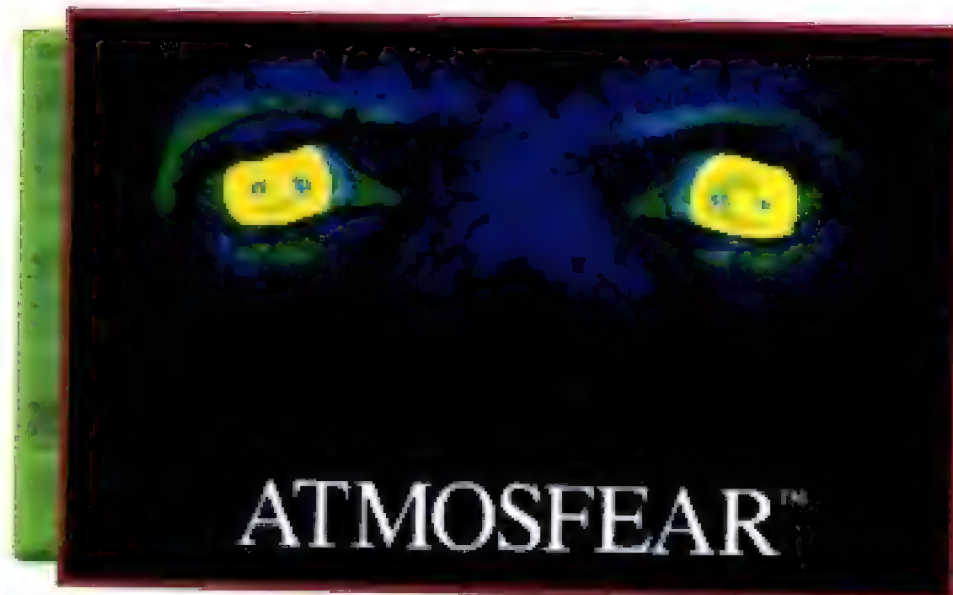
세경건설이 메디아소프트사를 설립하면서 게임소프트웨어 사업에 눈길을 돌렸다.

메디아소프트는 미국의 맥시스와 계약, 국내의 유저들에게 유명한 심타운을 한글화, 출시할 예정이다. 이에 따라 메디아소프트는 제작인력을 확보, 작업을 진행중에 있다.

앞으로 메디아소프트는 PC용 소프트웨어를 자체 제작 및 판매하기로 했다. 또한 일본 게임제작사들과 공동으로 게임S/W를 출시할 계획도 갖고 있다.

표 지 설 명

풀메탈자켓

3차원 텍스쳐 맵핑 기술을 이용한 액션 시뮬레이션 게임이다. 전형적인 시점을 탈피하고 시점을 탑뷰로 채택함은 물론 캐릭터중심의 혁신적인 360도 회전 스크롤 방식을 채택한 새로운 형태의 게임이다. 서바이벌 게임을 연상시킬만큼의 숨막히는 전투와 여러 의외성이 산재해있으며 시뮬레이션 방식을 도입, 하나하나 주어지는 임무들을 클리어 해야 한다.

공포특급 (Atmosfear)

장 르	어드벤처
제작사	타임워너 인터랙티브
유통사	한겨레 정보통신(02-3452-7234)

공포특급은 15개국 이상 8개 이상의 언어로 번역되어 출시된 비디오 게임을 CD ROM으로 출시할 예정이다. 게이머는 6가지 다른 캐릭터 중에 하나를 골라 시작하는 공포특급은 고대소설에 기초하여 존재하는 지역에 따라 좀비, 마녀, 뱀파이어, 미이라, 늑대인간, 요정 등이 등장한다. 게이머는 1시간 내에 수많은 함정을 피하면서 가가 캐릭터마다 진행되는 새로운 세계에 맞는 열쇠를 찾아내어 공포의 세계를 탈출해야 한다.

3D 애니메이션으로 처리된 실사형 캐릭터와 풀모션으로 게임은 진행되며 윈도우즈용 CD게임이다.

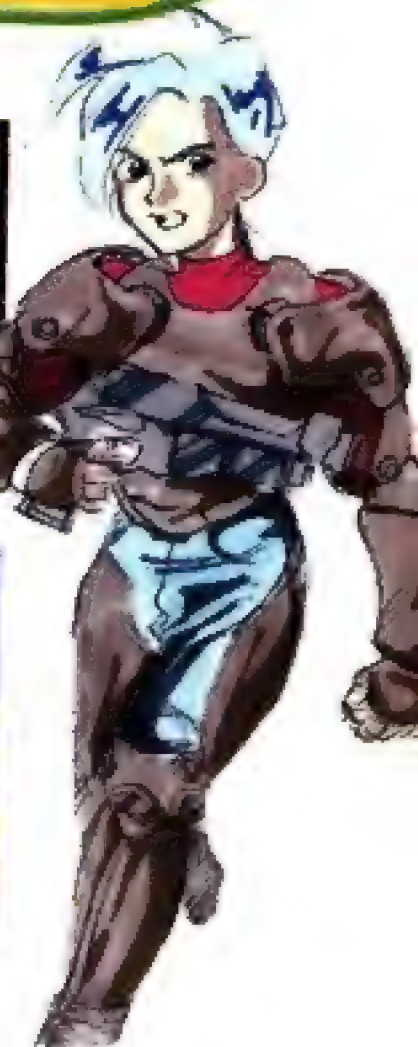
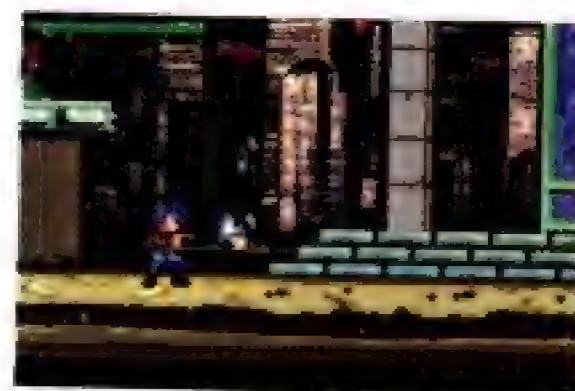
공포특급의 기본적인 시스템 요구사양은 486이상에 램 8메가 이상을 권장한다. 특히 SVGA에서 작동하는 게임을 본다면 치밀한 스토리 구성과 이벤트, 빠른 사건의 전개가 비디오 게임을 보는 듯한 인상을 줄 것이다.

스틸 헌트 (Steel Hunt)

장 르	액션
제작사	하이콤
유통사	하이콤(02-795-5765)

오메가 폴리스에서 활동하는 두명의 바운티 헌터 혼(Houn)과 진(Jean)은 도시의 파괴자 크라이즈를 제거하고 크라이즈에게 잡혀있는 인질도 구출해야 하는 사건의 의뢰를 맡는다. 특명을 받은 헌터 혼과 진은 오메가 폴리스에 침입, 스파이 랙슨을 제거하고 적의 본거진인 라핑 섬의 자료를 얻는다.

이제부터 헌터들의 최대한의 능력은 발휘되고 생명을 건 싸움이 시작되는데…

스틸 헌트는 하이콤에서 제작하는 첫 IBM PC용 게임으로 총 7개의 스테이지로 나뉘어져 있다. 게임의 스크롤은 3중 스크롤로 구성되어 있으며 캐릭터의 선택에 따라 게임의 진행은 달라진다. 또한 중간중간에 다양한 아이템과 적군이 아군으로 오는 특이한 이벤트를 두어 게임의 진행에 재미를 더할 것이다.

비너스 프로젝트

장 르	어드벤처
제작사	열림기획(02-704-2292)

강석민. 그는 에누리 없는 23세를 맞이한 팔팔한 대한민국 청년으로 그의 유일한 취미는 컴퓨터 채팅이다. 주로 여자와의 채팅을 즐기는데 그 중 괜찮을 듯 싶은 몇몇 아가씨들과 실제로 만나보기도 했지만 결과는 영 아니었다. 그러던 그는 결국 다니던 회사에 사표를 던지고 다시 실업자 신세가 된다. 그의 수중에 남아있는 돈은 200만원뿐. 어느 날 여느 때와 같이 채팅 삼매경에 빠져 있던 그가 엄청난 사건의 시발점이 되는 여인과 운명적인 만남을 하게 되는데...

비너스 프로젝트는 공상과학 추리극 스타일의 어드벤처 게임으로 게이머는 게임 진행을 통해 얻어지는 정보와 상황 판단, 시행착오를 거쳐 미스테리를 풀어나가야 한다. 또한 국내에서 기획한 시나리오로 화면 한글 자막 처리했다. 또한 국내에서 보기 드물게 성인용 어드벤처 게임으로 제작된다. 게임의 배경은 모두 3D로 처리되었으며 가벼운 터치의 성인용 게임으로 주인공 캐릭터는 모두 스캐닝 처리되었다.

사이클 포스

장 르	액션
제작사	타프시스템(02-518-1369)

21세기가 되면서 지구는 온난화 현상으로 바닷물의 수면이 높아지고 일본의 70%가 바다속에 잠기게 된다. 일본은 국민들을 이주시키기 위해 세계를 경제 식민지화하려다 3차 세계대전을 일으키지만 연합군에게 패배하고 연합군은 일본군의 모든 기간산업 시설을 파괴한다. 그 후 일본의 극우파들은 '하늘요새'를 만들어 비밀리에 탈출하였고 세계는 그들의 존재를 알지 못했다.

30년후인 2095년 '하늘요새'의 극우파들은 일본제국을 부활시키기 위해 원폭으로 한국을 기습 공격, 서울은 파괴되고 일본군이 점령한다. 타임머신을 연구하던 한국기술연구소는 '시간이동엔진'의 설계도를 전파에 실어 다른 시간대로 구조요청을 보낸다. 1995년 컴퓨터광이면서 아마추어 무선통신을 좋아하는 중학교 2학년 지노마는 컴퓨터와 무선기를 연결하는 실험을 하는 도중 우연히 100년후의 미래에서 날아온 전파를 수신하게 된다.

지노마는 설계도에 따라 타임머신 엔진을 제작하여 자신의 자전거에 부착하고 미래로이동하게 된다.

사이클 포스의 전체적인 특징은 게임 전체를 일관하는 배경 이야기와 다양한 배경 그림으로 한편의 만화영화를 연상케 하고 중앙 스크롤 방식과 텍스춰 맵핑으로 3차원 공간에서의 전투를 스크롤에 중점을 두어 스피드감을 느낄 수 있다.

R2-유적에의 길

장 르	롤플레잉
제작사	티지엘

일본에서 출시될 윈도 95전용의 롤플레잉 게임이다. 게임의 제작사는 [파랜드 스토리]를 제작한 티지엘이다. 아직 전체의 게임이 공개되지 않았지만 윈도 95의 동화상 재현 능력이나 부드러운 스크롤을 이용한 롤플레잉 게임이다.

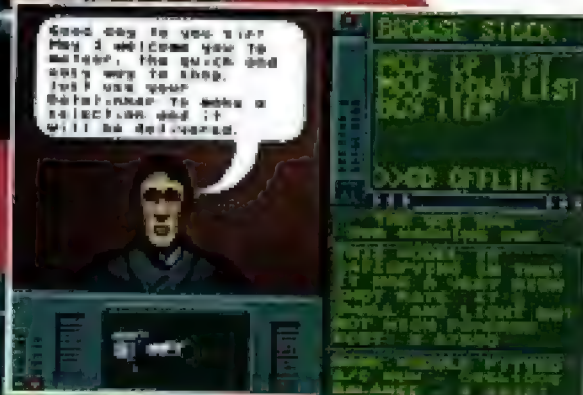
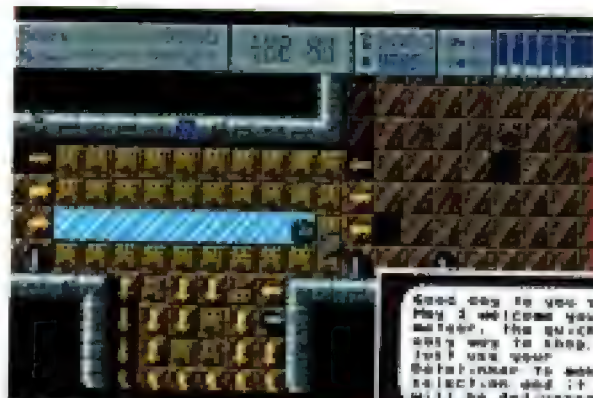
일찌기 과학문명이 융성했던 세계가 있었지만 그 세계는 원인모를 이유로하루만에 멸망해 버리고 모든 문명은 유적으로 남게 된다. 그리고 그 세계가 멸망한 후 새로운 문명이 자리를 잡게 되고 주인공인 하이드는 기억상실의 소녀 샤론과 만나게 된다. 그녀의 고향을 찾아 떠나는 여행 중에서 그들은 친구들과 만남과 헤어짐을 반복하며 샤론의 고향에 도착한다. 그러나 그곳에는 부활한 마왕의 손길이 닿아있는데…

윈도 95전용의 R2는 간단한 조작성과 빠른 화면 전개로 색다른 롤플레잉 게임의 재미를 느낄 수 있을 것이다. 지금까지 롤플레잉 게임에서 문제시 되어왔던 경험치 쌓기와는 전혀 다른 새로운 시스템을 채용하고 있어서 새로운 롤플레잉 게임의 장르를 개척할 것이다.

머신 (The Machine)

장 르	아케이드
제작사	메리트 스튜디오
유통사	LG미디어(02-3480-6591)

머신은 영국의 메리트 스튜디오 작품으로 슈팅 아케이드 게임으로 로봇전투 게임이다. 게이머는 전투용 원격로봇에 무기를 실어 조정하게 된다. 게이머는 적의 움직이는 모든 로봇을 파괴하고 뉴엔이라는 현금을 챙긴다. 전투장에 들어서기 전에 게이머는 시티스케이프에서 도시의 무기상들과 거래를 할 수도 있다. 도시의 무기상들과는 각종 신종 무기 및 로봇을 새로이 정비를 할수도 있고 불법으로 신무기를 뒷거래를 통하여 구할 수도 있다.

머신의 큰 특징 중 하나를 들면 2인 플레이가 가능하다는 점이다. 첫번째는 게이머가 전투를 끝낸 후 이어서 전투를 할 수도 있고 또 하나는 분리된 화면에서 전투를 할 수도 있다.

탑건 (Topgun;Fire at will!)

장 르	시뮬레이션
제작사	스펙트럼 홀로바이트
유통사	쌍용(02-270-8438)

스펙트럼 홀로바이트사에서 앞으로 출시할 비행 시뮬레이션 게임인 탑건은 예전에 개봉했던 영화 탑건을 토대로 게이머가 F-14톰캣의 조종석에 앉아 직접 공중전에 참가하게 된다. 게이머는 탑건 비행 학교를 졸업하고 전세계를 돌아다니며 모든 적들과 실전을 벌인다.

탑건에 출연한 바 있는 베테랑 배우인 제임스 톨칸은 혼도 역을 맡아 영화의 배역과 거의 비슷하게 미 비행중대의 사령부로 배속받는다. 게임에서 게이머 중심 인터페이스로 실제이상의 생생한 비디오 액션이 나오며, 게이머가 게임을 끌어나가는 방식이다.

게임은 3D 고해상 그래픽을 이용, 사실 그대로의 비행 화면을 제공하여 빠른 진행이 돋보인다.

탑건은 생생한 비디오 화면을 위해 샌프란시스코 스튜디오에서 20 명의 배우들이 블루 스크린에서(blue screen) 2주간 작업을 벌였다.

그랑프리II (GRAND PRIX II)

장 르	액션
제작사	스펙트럼 홀로바이트
유통사	쌍용(02-270-8438)

그랑프리II(GRAND PRIX II)는 자동차 경주 공식 규격을 따른 게임이다. 모나코에서 출발하는 모든 도전자들은 몬자를 거쳐 바르셀로나로 도착하게 된다. 실제적인 트랙과 실시간으로 펼쳐지는 경주, 가장 완벽하게 구성된 경주용 차, 그리고 경주에서 빠질 수 없는 많은 스폰서까지 모든 것이 사실적으로 묘사됐다. 공식적인 레이싱 게임에서 게이머가 경주용 차의 조종석에 앉는 것 같은 기분을 느끼게 하는 실물 그대로 그려진 그래픽에 자동차를 운전하는 사실성을 추구했다. 또한 카메라 풀 기능이 있어 TV를 보는 것과 같이 언제든지 최상의 각도로 현재 경주중인 모든 것을 볼 수도 있다.

관중의 함성, 기상의 변화, 타이어의 펑크 등 모든 경주마다 독특한 아이템이 현장감을 더해준다. 경주에서 추가적인 조종성, 자동기어와 브레이크, 자동 속도 조절 장치와 복구 기능, 충돌 방어 기능은 게임을 쉽게 또는 어렵게 진행할 수도 있다. 3차원에 도플러 효과를 응용한 사운드, 디지탈 음악은 게이머를 게임에 몰입시키기에 충분하다.

95년 게임시장을 돌아본다

94년 말에 들어 게임 시장은 매우 커져 가고 있다. 93년들어 강세를 보였던 비디오 게임이 주춤하면서 IBM PC게임 시장이 급성장 올 들어 삼성, 미원 등 대기업이 게임시장에 대거 참여함으로 치열한 경쟁을 하고 있다. 여기에 있는 자료들은 95년 1월부터 11월까지 출시자료를 토대로 하여 정리하고 있다.

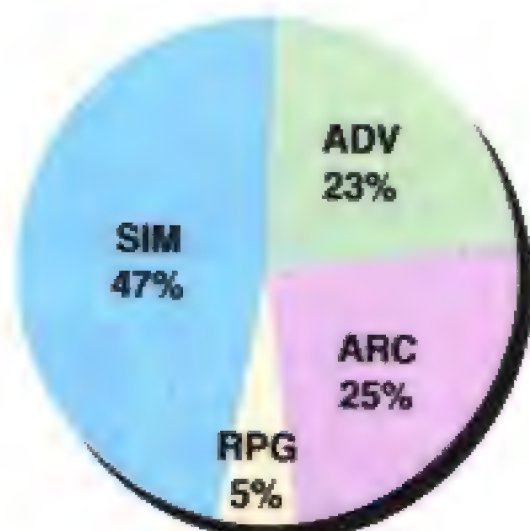
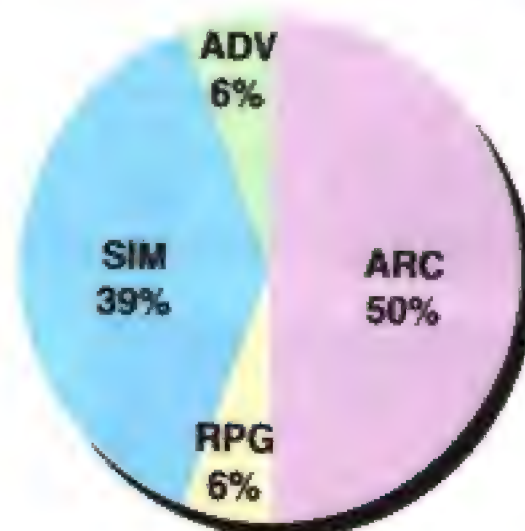
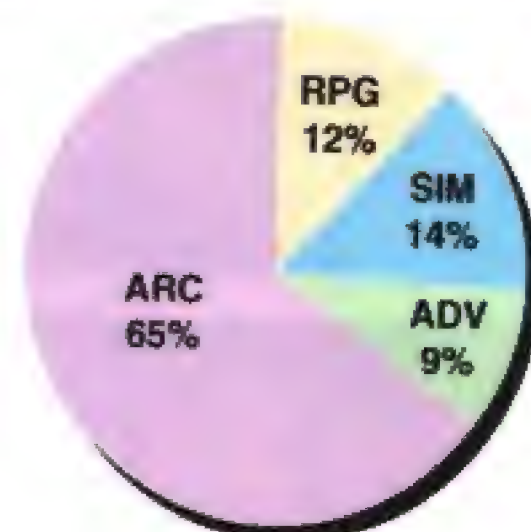
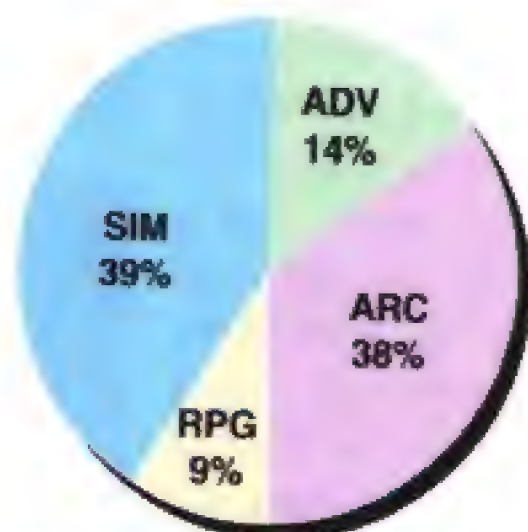
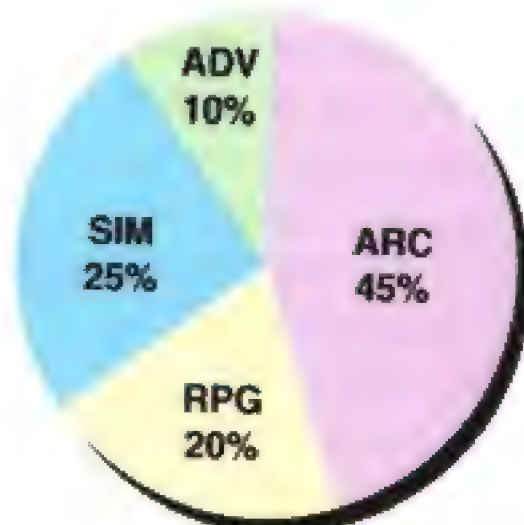
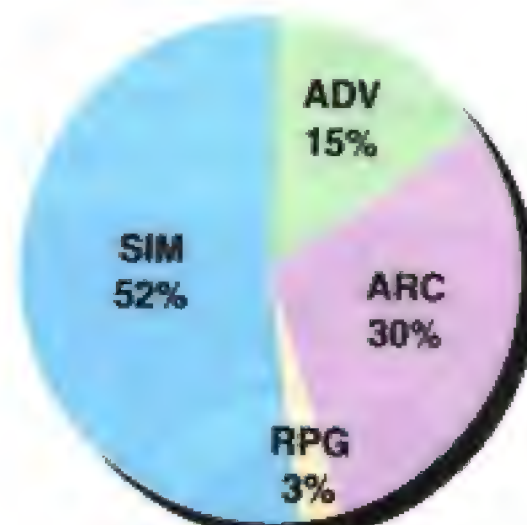
95년 게임 시장의 추세

95년 1월부터 11월까지 11개월간 국내에 출시된 게임은 거의 300여종으로 그 중 게임가의 대기업인 동서게임채널, SKC, 쌍용 이 3개 회사가 95년 출시 타이틀의 무려 71%를 장악하였다.

그 중 올해 가장 두드러진 특징을 살펴보면 첫째로 시뮬레이션 게임의 강세이다. 이들 시뮬레이션 게임들은 대부분 1만 카피이상을 기록하며 판매호조를 보이고 있다.

반면 출시된지 1년이 넘었으나 전세계적으로 여전히 인기를 끌고 있는 둠2가 국내에서 심의를 통과하지 못한 후 그의 아류작이나 비슷한 종류의 아케이드 게임이 거의 국내에 상륙하지 못하였다는 원인 중의 하나이다. 94년까지만 하더라도 전체 게임 시장의 60%이상을 차지해 온 아케이드 게임은 이 여파로 서서히 퇴조하여 연말에 이른 지금은 아케이드 게임이 시뮬레이션 게임보다 훨씬 뒤처지고 있다.

각 회사에서 출시하는 장르간 구분도 예년에 비해 크게 달라져, 동서게임채널의 경우 51%, SKC의 경우 52%(그림 참조)로 나타나 국내 게임 시장의 판도를 시뮬레이션으로 바꾸었다. 내년에도 아케이드 게임은 단순하지만 폭력적인 내용을 주로 다루므로 앞으로 국내 아케이드 시장은 그 설자리를 잃어버릴 것으로 예상된다. 그러나 해외 시장의 경우 어드벤처 게임과 아케이드, 아울러 시뮬레이션의 인기가 거의 비슷한 수준을 나타내고 있다. 이는 문화적인 차이와 언어 장벽에 가려 우리 실정에 크게 부합하지 못한 것으로 풀이된다. 예로 인터넷 상에서 8월말에서 10월 중순까지 1위를 유지했던 [스타트렉 A Final Unity]의 경우, 국내에서는 거의 이름조차 알려지지 않을 만큼 외국과 큰 차이를 나타낸다.

또 하나의 특이한 점은 시뮬레이션 게임이 인기를 끄는 기간일 때, 롤플레잉 게임도 같이 인기를 나타낸다는 것이다. 물론 이 자료는 판매량에 근거를 둔 자료를 토대로 만든 것은 아니지만, 롤플레잉이 많이 나온다는 것은 그만큼 시장에서 요구하는 제품이기 때문이다. 이와 같은 현상은 시뮬레이션에 지친 많은 유저들이 시뮬레이션과는 전혀 다른 장르의 게임을 하고자 하는 욕구로 풀이된다.

올해 국내에서 인기를 많이 끈 시뮬레이션 게임이라면 전략시뮬레이션 게임으로 범아정보시스템에서 발매한 삼국지 영걸전, 삼국지4 그리고 동서게임채널에서 발매한 코맨드 & 컨커 SKC에서 발매한 파워돌이 있다.

둘째로, 윈도 95의 등장이다.

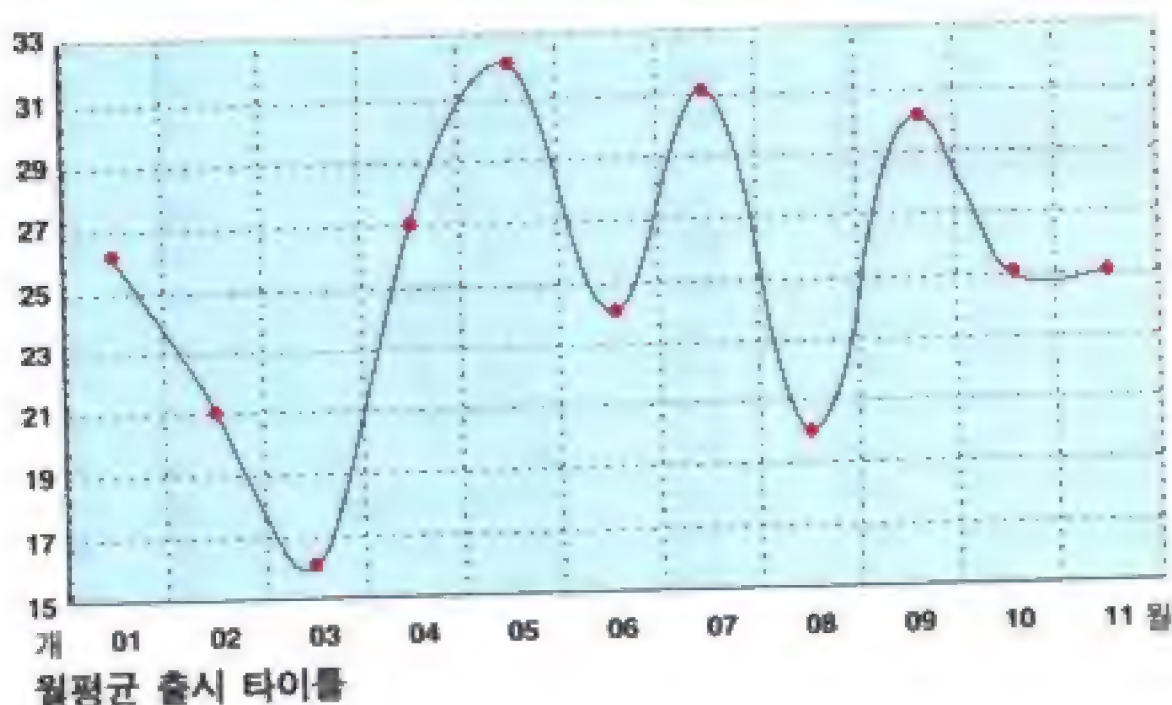
95년초만 하더라도 70대 30으로 FD가 시장을 주도했었지만 올 6월을 계기로 FD대 CD의 비율이 30대 70으로 전세가 역전되었다. 이것은 단순히 FD에서 CD-ROM으로의 전환이 아니다. CD-ROM의 비중이 높아가면서 그에 따른 많은 주변기기들도 같이 업그레이드를 한다는 것을 주목해야 한다. CD-ROM은 최대 장점인 방대한 용량과 FD보다 적은 제작 비용, A/S의 편의성, 각종 불량율이 혁신적으로 줄어들면서 거의 모든 게임을 업체들이 CD-ROM으로 제작하고 다양한 동영상과 CD원음의 음질을 구현한 보다 화려한 게임 아닌 게임이 등장하기 때문이다. 또한 국내 게이머들의 커다란 특징 중의 하나가 CD게임의 특징인 화려한 그래픽과 사운드를 좋아하기 때문이라고도 볼 수 있다.

특히 연말에 발표된 마이크로소프트의 윈도 95의 여파로 대다수의 사람들이 CD-ROM 기본 장착, RAM 16MB, HDD 1GB 이상의 멀티미디어 PC를 구입하고 있고, 대다수의 메이커들도 이 MPC3의 규격에 따라 서로 경쟁하듯 PC를 생산하고 있다. 또 윈도 95의 경우 그동안 IBM PC게임의 최대 문제였던 메모리 문제를 해결하였을 뿐만 아니라, 3차원 그래픽 엔진을 내장, 유저 입장에서는 보다 화려하고 부드러운 그래픽을, 개발자 입장에서는 윈도 95안의 그래픽 엔진을 그대로 이용, 보다 저렴하고 빠른 시일내에 게임을 제작하는 기회를 마련됐다. 또한 사용자의 PC도 윈도 95에 상응하는 상위기종으로 업그레이드됨에 따라 그간 문제가 되었던 게임의 속도나 스크롤, 미려한 그래픽, 고용량등 많은 문제점을 단숨에 해결되어, 프로그래머는 이제 프로그램에만 전념, 게임의 일대 대변혁을 불러 일으키기에 충분하다.

세번째로 멀티미디어PC의 보급확산으로 CD ROM게임이 PC게임의 시장을 주도해 나가고 있다는 점이다. CD ROM은 멀티 미디어 PC가 대두되면서 삼성,LG 등 대기업들이 하나 둘씩 출잡아 내놓기 시작했다. 특히 대기업들이 내놓는 컴퓨터에는 기본적으로 CD ROM게임을 번들로 내기 시작했다. 또 하나의 특징을 보면 세진 컴퓨터 랜드의 돌풍이라고 볼 수도 있다. 23달에 한 번씩 잇달아 분점을 열면서 컴퓨터를 보급하기 시작했다.

또한 PC의 성능이 향상됨에 따라 하드웨어상으로 어려웠던 점들이 줄어들면서 게임 소프트웨어의 향상을 가져왔다. 이것에 크게 기여한 것이 CD ROM의 등장으로 대용량의 그래픽과 사운드가 소비자들의 관심을 자극했다.

월별 타이틀 출시 현황

95년 월평균 출시 타이틀의 수는 25개, 월별로 출시되는 타이틀의 숫자를 그래프로 그려보면 게임 시장의 주도권은 대학생, 고등학생, 중학생이라는 것을 쉽게 짐작할 수 있다. 시험 기간인 3월, 6월, 9월, 12월과 여름 방학 기간인 8월에 출시되는 타이틀의 수는 급격히 감소한다(그림 참조).

특히 새학기가 시작하는 3월에는 거의 타이틀을 출시하지 않는 경향을 볼 수 있다. 이는 제조업체가 출시일을 시험 기간에 내놓지 않는 것이 아니다. 게임 시장이 거의 움직이지 않아 중간 유통에서 물건을 사들이지 않기 때문에 출시하려던 타이틀을 다음 달로 미루는 현상이 나타나기 때문이다.

반대로 최고의 성수기는 다름아닌 겨울 방학이라 볼 수 있다. 겨울 방학에는 여름 방학과 달리 휴가를 떠나지 않을 뿐 아니라 추운 날씨탓에 집 밖으로 나오는 것을 꺼리는 사람이 많기 때문이다. 아울러 대입 고사와 고입 고사가 끝나는 때이므로 많은 사람들이 크리스마스 및 신정, 구정 선물로 게임을 받거나 세배돈을 모아 게임을 사는 것으로 나타났다.

겨울방학 중에서 최고의 날은 바로 신정, 구정이고, 초여름에는 어린이날이 끼어 있는 5월 5일이다. 개발사에서는 거의 모든 타이틀이 이날에 맞춰 출시되는 것을 그래프로 쉽게 볼 수 있다. 때문에 올 12월에서부터 1월2월 쏟아질 타이틀은 거의 1년 분량의 3분의 1이상을 차지한다고 해도 과언은 아니다.

윈도 95에서 가능하게 한 3D 에지 카드 특징

새턴의 소프트가 PC에서도 구동이 가능하며 그리고 새턴의 조이패드나 레이싱 패드도 사용이 가능하다. 따라서 PC게임에서 문제시 되어 왔던 조작성 문제도 해결이 가능하다. 그러나 진정한 3차원 에지보드의 특징은 쿼더릭 텍스처 맵핑이라는 기능이 있다. 이것은 텍스처 맵핑으로 싼 폴리곤의 모양을 자유자재로 바꿀 수 있는 기능이다. 이 기능을 잘 활용하면 훨씬 적은 수의 폴리곤을 사용해도 복잡한 형태의 게임을 즐길 수 있다.

대기업들의 게임참여

95년 현재 국내 PC게임시장은 대략 400억대로 업체들은 잡고 있다. 이같은 규모는 지난해보다 배로 성장한 기록이다.

또한 96년 게임 시장 규모를 600억대 이상으로 예상하고 있어 96년부터는 치열한 경쟁이 예상된다. 94년말부터 95년까지 게임 시장에 참여한 곳을 보면 현대전자, 삼성전자, LG미디어, 미원정보기술 등이 잇따라 PC게임시장에 뛰어 들었다. 이밖에도 다우정보기술, 한글과 컴퓨터 들이 게임 유통시장에 뛰어들었다. 이렇게 많은 기업들이 게임 시장에 뛰어든 이유는 PC보급이 크게 늘면서 게임소프트웨어의 시장규모가 예상밖으로 커진 탓도 있다.

국내에서도 매우 다양한 시도를 가져...

많은 기업들이 게임 시장에 참여함에 따라 게임 시장의 판도는 대폭 커졌지만 적지 않은 부작용을 가져오기도 했다. 많은

월평균 출시 타이틀

FD와 CD게임의 비율

장르별 출시 타이틀

1월부터 11월까지 출시된 타이틀

게임 시장이 커짐에 따라 많은 게임 잡지들도 줄을 이어 창간했다. 기존의 게임챔프, 게임월드, 게임 매거진이 있었으나 95년에 창간한 게임잡지들을 보면 PC챔프, 게임피아, 게임 타임즈, PC게임 타임즈가 창간해 많은 취재 경쟁을 벌이고 있다. 이밖에도 많은 컴퓨터 잡지들이 IBM PC게임 코너를 많이 확장해 집어 넣은 것도 게임 시장이 그만큼 커졌다는 것을 알 수 있다.

게임 업체들이 주로 외국의 게임의 유통에만 신경을 써 국산 제작 게임들이 상대적으로 경쟁력이 많이 약화되고 또한 무분별한 게임을 들여와 유통구조가 혼란해졌다. 특히 업체들간의 과다한 경쟁으로 가격이 심하게 차이가 나고 있다. 또한 소비자들의 불법 카피도 한 몫을 해 국산 제작 게임이 경쟁력이 약화되고 있다. 하지만 국산 제작 게임도 외국의 게임 못지 않은 경쟁력을 발휘, 패밀리 프로덕션이 95년말에 디지털 코드, 피와 기타 스페셜을 미국으로 아크로 스튜디오의 바리언이 유럽 쪽으로 수출하는 호조를 보이기도 했다. 또한 국산 제작게임도 멀티미디어에 부흥, 홍길동전2(LG미디어제작)가 만화영화로 개봉함과 동시에 게임으로 출시되며 아마게돈(미리내 소프트웨어제작)도 영화와 게임이 동시에 출시되는 매우 발전적인 시도를 가지고 있다.

올해 게임 시장은 바로 이러한 점들이 96년 게임시장을 대폭 크게 약 600억대 이상으로 예상할 수 있게 했을 뿐더러 앞으로 하드웨어적으로 최첨단 기술인 DVD(Digital Video Disk)같은 것이 일상에 보급되면 게임은 단순한 게임이 아니라 토탈 엔터테인먼트로 바뀔 수 있을 것이고 그에 따르는 게임 시장은 예상을 하기 매우 어려운 실정이다.

95년 1월부터 11월까지 게임 출시 리스트

* SIM-시뮬레이션, ADV-어드벤처, ARC-아케이드,액션 RPG-롤플레잉

업체명	타이틀명	종류	장르
1월			
동서	아머드 피스트	FD	SIM
동서	어둠속에 나홀로	FD	ADV
동서	하푼 2	FD	SIM
동서	스크린 세이버	FD	UTL
동서	윙코맨더 아마다	CD	SIM
동서	피파 축구	CD	SIM
동서	아머드 피스트	CD	SIM
동서	엑스타티카	CD	ADV
동서	X-WING	CD	SIM
동서	바다의 늑대	CD	SIM
동서	윙코맨더3	CD	SIM
동서	조크 행성	CD	ADV
SKC	오목	FD	SIM
SKC	파이날 카운터	FD	ARC
SKC	로크와 미크	FD	ARC
SKC	크라임 패트롤	CD	ADV
SKC	사이코트론	CD	ADV
쌍용	A열차로 달려라	FD	SIM
쌍용	라이즈 오브 더 로봇	CD	ARC
쌍용	SF2	CD	ARC
쌍용	우주 십자군	CD	ARC
쌍용	로드런너	CD	ARC
쌍용	유럽의 에이스	CD	SIM
LG S/W	게임위자드 프로	FD	UTL
LG S/W	아기공룡 둘리	CD	ARC
LG S/W	사이버 워	CD	ARC
2월			
동서	제국의 수호자	FD	SIM
동서	하드볼4	FD	SIM
동서	번개토끼 퀵	FD	ARC
동서	달려라 코바	CD	ARC
동서	재퍼	CD	ARC
동서	하드볼4	CD	SIM
동서	사이베리아	CD	SIM
SKC	트랜스포트 타이쿤	FD	SIM
SKC	식민지 건설	FD	SIM
SKC	퍼스트 컨4	FD	SIM
SKC	파이터 윙	FD	SIM
SKC	컴뱃 미션	FD	SIM
SKC	초계비행	CD	SIM
SKC	파이터 윙	CD	SIM
SKC	제플린	CD	SIM
SKC	F-15 3	CD	SIM
SKC	펠렉스 엑스트라	CD	ARC
삼성	탄생	CD	SIM
삼성	탄생	FD	SIM
쌍용	삼계유	FD	RPG
LG S/W	왕위의 계승자	FD	SIM
3월			
동서	고블린3	FD	ADV
동서	레밍스 스페샬	FD	ARC
동서	킹스 퀘스트7	CD	ADV
동서	다크포스	CD	ARC
SKC	NCAA농구	FD	SIM
SKC	심헬스	FD	SIM
SKC	심시티 2000콜렉션	CD	SIM
SKC	저니락	CD	ARC
SKC	트랜스포트 타이쿤	CD	SIM
SKC	심헬스	CD	SIM
SKC	피와 기티 & 일루젼블레이즈	CD	ARC
쌍용	OMF 2097	FD	ARC
쌍용	줄2	FD	ARC
쌍용	작전명령 사막공습	CD	ARC
쌍용	국제 랠리 최강전	CD	ARC
쌍용	CD3	CD	ARC
4월			
동서	헥스	FD	ARC
동서	워크래프트	FD	SIM
동서	시스템 쇼크	CD	ADV
동서	미해군 전투기	CD	SIM
동서	릴렌트리스	CD	ADV
동서	매직 카펫	CD	ARC
동서	워크래프트	CD	SIM
동서	블랙 손	CD	ARC
SKC	파워돌	FD	SIM
SKC	제갈공명 와룡전	FD	SIM
SKC	꼬마 공룡	FD	ARC
SKC	국제 축구대회	CD	ARC
SKC	프랑켄슈타인	CD	ARC
SKC	물속의 윙코맨더	CD	SIM
SKC	우주 해적	CD	ARC
SKC	스타윔	CD	SIM
SKC	NFL FOOTBALL	CD	SIM
SKC	카지노 챔피온	CD	ARC
쌍용	대양의 모험	FD	RPG
쌍용	재즈 잭 래빗	FD	ARC
쌍용	줄2	CD	ARC
쌍용	작전명령 사막공습	FD	ARC
쌍용	켄타의 기사	CD	RPG
쌍용	버투소	CD	ARC
LG S/W	최후의 바디블로우	FD	ARC

LG S/W	홍길동전	FD	ADV
LG S/W	최후의 바디블로우	CD	ARC

5월

동서	검은 태양	FD	RPG
동서	유칙	FD	ADV
동서	PGA GOLF 486	CD	SIM
동서	육해공 전투섬 2020	CD	SIM
동서	신들의 망치	CD	ADV
동서	버추어 축구	CD	SIM
동서	검은 태양	CD	RPG
동서	NBA LIVE 95	CD	SIM
동서	유칙	CD	ADV
동서	레밍스 스페샬	CD	ARC
SKC	엑스컴 2	FD	SIM
SKC	천외검성록	FD	RPG
SKC	협객 3인방	FD	RPG
SKC	피자 타이쿤	FD	SIM
SKC	타키온	FD	ARC
SKC	엑스컴2	CD	SIM
SKC	탱크 코맨더	CD	SIM
SKC	캐걸 조로	CD	ARC
SKC	아키아 밸리	CD	SIM
SKC	1941에어워 골드	CD	SIM
SKC	대전략 스페셜	CD	SIM
SKC	마스터 마리온	CD	SIM
SKC	피자 타이쿤	CD	SIM
삼성	메카 탐정 반 슬러그	FD	ARC
삼성	불사조 덕	FD	ARC
쌍용	잃어버린 봉인	FD	RPG
쌍용	번타임	FD	ADV
쌍용	고인돌 특급	CD	ARC
쌍용	재즈 잭 래빗	CD	ARC
쌍용	번타임	CD	ARC
LG S/W	하데스	CD	ARC
LG S/W	일지매전	FD	RPG

6월

동서	철십자훈장	FD	SIM
동서	엔조베란잔	FD	RPG
동서	디센트	FD	ARC
동서	팬저대전략	FD	SIM
동서	지구 공략	FD	SIM
동서	엔조베란잔	CD	RPG
동서	디센트	CD	ARC
동서	팬저 대전략	CD	SIM
동서	스페이스 에이스	CD	ADV
동서	우주 전쟁	CD	SIM
동서	풀 스로틀	CD	ADV
동서	지구 공략	CD	SIM
동서	심시티	CD	SIM
SKC	삼국지 무장 쟁패2	FD	ARC
SKC	마왕 미궁	FD	ARC
SKC	무림 쟁패	FD	ARC
SKC	리셀 웨폰	CD	ARC
SKC	보물섬 골드	CD	ADV
삼성	스카이 앤 리카	FD	ARC
쌍용	첸티의 기사	FD	RPG
쌍용	고인돌 특급	FD	ARC
쌍용	재밋	CD	ARC
LG S/W	홍길동전 2	CD	ADV
LG S/W	블러드 볼	CD	SIM

7월

동서	나스카 레이싱	CD	SIM
동서	디스크 월드	CD	ADV
동서	버추어 월드	CD	ARC
동서	배틀 드롬	CD	SIM
동서	블로비 가족	FD	ARC
동서	어둠의 그림자	CD	ADV
동서	잃어버린 기억을 찾아서	CD	ADV
동서	쿼드맥 2	FD	ARC
동서	ACE COLLECTION	FD	SIM
마이스터	64 합	FD	ARC
안트라	제노사이드2	CD	ARC
범아	원조비사	FD	SIM
삼성	리전스	FD	SIM
삼성	메탈 마린	FD	SIM
삼성	엘시드	FD	RPG
상인컴퓨터	SUPER GO STOP	FD	성인
쌍용	FX Fighter	CD	ARC
쌍용	Jungle Strike	CD	ARC
지관	아마란스 전설3	FD	RPG
ANICOM	BLACK CATS	CD	성인
LG MEDIA	스타탄생	FD	SIM
LG S/W	아카니아 왕국 2	CD	RPG
LG S/W	제기드 얼라이언스	CD	RPG
네스코	이즈미르	FD	ARC
SKC	맨체스터 축구	FD	ARC
SKC	미소녀 전사	FD	ADV
SKC	아프리카 탐험	FD	ADV
SKC	영웅 소녀	FD	ADV
SKC	제너럴 퍼펙트	CD	SIM
SKC	게티스버그 전투	CD	ARC
SKC	탱크 군단	FD	SIM

8월

동서	레밍즈	FD	ARC
동서	브레인 박사	CD	ARC
동서	잃어버린 낙원	CD	ADV
동서	크리처 쇼크	CD	ARC
동서	파이로 테크니카	FD	SIM
동서	파이로 테크니카	CD	SIM
삼성	타이콘 데로가	CD	SIM
삼성	사키	FD	ARC
쌍용	천사의 제국2	FD	SIM
쌍용	클릭 & 플레이	CD	UTL
쌍용	스트리트화이터2터보	CD	ARC
오렌지	하이리워드	FD	SIM
한겨레	브루탈	FD	ARC
비스코	삼국지 영걸전	FD	SIM
LG MEDIA	졸업	FD	SIM
SKC	3 " 3 EYES	CD	ADV
SKC	3 " 3 EYES	FD	ADV
SKC	리저널 파워 2	FD	SIM
SKC	호드	CD	SIM
SOFCOM		RPG	
쯔꾸르		FD	UTL
게임랜드	올망졸망 파라다이스	FD	ARC
네스코	수퍼 샘통	CD	RPG

9월

동서	광개토대왕	CD	SIM
동서	금광을 찾아서	CD	ARC
동서	카오스컨트롤	CD	SIM
동서	Combat Air Patrol	CD	SIM
동서	Flight Unlimited	CD	SIM
동서	Hi Octane	CD	ARC
동서	어둠속의 죄인	CD	ADV
삼성	대혈전	FD	ARC
삼성	베리드 인 타임	CD	ADV
삼성	트윈스	FD	ARC
쌍용	뷰로 13	CD	ADV
쌍용	브레이크쓰루	FD	ARC
쌍용	클럭웍스	FD	ARC
쌍용	정글스트라이크	FD	ARC
쌍용	리트리뷰션	CD	ARC
쌍용	스타트렉	CD	ADV
아랑	그레이스톤 사가	FD	RPG
영컴	블럭 환타지	FD	ARC
지관	아마란스의 전설 3	CD	RPG
지관	폭소 볼링	FD	ARC
한겨레	프라이멀 레이지	CD	ARC
LG S/W	신검의 전설	FD	RPG
SKC	다크사이드 스토리	FD	ADV
SKC	오리온의 음모	CD	ADV
SKC	폭소삼국지	FD	ARC
SKC	프론트 라인	CD	SIM
게임박스	중국	FD	SIM

10월

동서	개미 전투	FD	SIM
동서	걸작 상하이	CD	ARC
동서	데들러스 인 카운터	CD	ADV
동서	아이언 어설트	CD	SIM
동서	우드러프	CD	ADV
동서	윙스 오브 글로리	CD	SIM
동서	커맨드 & 컨커	CD	SIM
동서	킹돔	CD	ADV
동서	포병부대	FD	ARC
미원	슬립 스트림 5000	CD	ARC
비스코	삼국지4	CD	SIM
삼성	데인저 존	FD	SIM
오렌지	다크 세라핌	FD	RPG
지관	신시록	FD	RPG
지관	행성	FD	ADV
LG S/W	타클라마칸	CD	ARC
LG S/W	환상의 포켓볼	CD	SIM
SKC	어크로스 더 라인	CD	SIM
SKC	퍼펙트 골프	CD	SIM
SKC	해적선	CD	SIM
쌍용	우주백만장자	CD	SIM
쌍용	QWIRKS	CD	ARC
쌍용	코드명 J	CD	ADV
쌍용	PROTOTYPE	CD	ARC
쌍용	메가맨 엑스	FD	ARC
게임과멀티미디어	95 아이스 하키	CD	SIM
게임박스	로봇 헌터	FD	ARC
네스코	당카	FD	ARC
네스코	리얼 파이터	FD	ARC
다우	라그 나레크	CD	RPG
다우	타워	FD	SIM

11월

동서	NEED FOR SPEED	CD	SIM
동서	NHL하키 '95	CD	SIM
동서	WET LAND	CD	ARC
삼성	라스 더 원더러	FD	ARC
삼성	마거스	FD	SIM
삼성	바리언	CD	ARC
삼성	뿌요뿌요	FD	ARC
시엔아트	메카닉 워	FD	ARC
소프네트	소프트 엑스 모음집 1탄	CD	ARC
쌍용	액츄어 사카	CD	SIM
쌍용	페이탈 레이싱	CD	SIM
오렌지	다크세라핌	FD	RPG
지관	재벌 X 세대	FD	SIM
팝미디어	낚시 챔프	CD	SIM
한겨레	길거리 농구	CD	SIM
한겨레	로봇 시티	CD	ADV
한겨레	엔돌펀	FD	ARC
LG S/W	배틀 비스트	CD	ARC
LG S/W	와키 휠	FD	SIM
SKC	개미맨	CD	ARC
SKC	개미맨	FD	ARC
LG S/W	전투	CD	ARC
LG S/W	터미널 벨로시티	CD	ARC
LG S/W	하푼 2 디럭스	CD	SIM

해사와 왕비를 구하라
왕도의 비밀

장 르	액션
제작사	한겨레 정보통신
유통사	한겨레 정보통신

한겨레 정보통신에서 출시한 왕도의 비밀은 최인호 씨의 원작 소설을 게임으로 만드는 동시에 SBS에서 창사 특집 드라마로 방영할 예정에 있다.

프롤로그

서력 462년, 백제 21대 왕인 개로왕. 백제는 현재 왕권 다툼으로 인해 나라의 안과 밖이 무척 혼란스러운 상황에 놓여 있다. 백제의 2대 토호세력인 진씨 문중과 해씨 문중의 왕권 다툼은 갈수록 치열해지고 고구려의 남하정책으로 백제는 안과 밖이 어지러운 상황에 놓여 있다. 또한 세자의 책봉을 둘러싸고 왕궁은 물고물리는 관계로 놓았다. 이러한 난세에서 바랄 수 있는 것은 모든 것을 평정하고 평화를 가져올 수 있는 영웅의 출현이었다. 또한 백제의 국민들은 이 영웅이 임신중인 해사와 왕비의 세자일 것이라고 믿고 나라를 다스릴 수 있는 사람이라고 확신하고 있었다. 이런 때에 백제의 사성 외곽에 있는 왕흥사란 사찰로 불공을 드리러 가던 왕비가 정체불명의 괴한 들에게 납치를 당하는 사건이 일어난다. 해사와 왕비가 납치된 장소에는몸에 #자가 찍히고 머리가 잘리고 네 다리가 부러진 말들이 있을 뿐 아무 것도 없었다. 이에 개로왕은 3인의 인물을 보내 왕비를 구출하고 #의 비밀을 밝힐 것을 명한다.

게임의 시작

왕도의 비밀 게임시작은 #자가 찍힌 깃발을 앞세운 붉은 옷의 고구려군이 백제의 성을 침공한다. 말을 타고 가던 목만치 일행과 해사왕 왕비는 언덕에 멈추어서 불타는 한성을 쳐다본다. 여도는 백제가 멸망했다고 탄식하고 해사와 왕비와 다시 백제의 부흥을 보겠다고 한다. 한편 목만치는 도망간 여곤이 왜로 갔을 것이라고 하며 여곤을 쫓아가겠다고 한다.

한편 해사와 왕비는 도림에게서 #자는 하늘의 아들이며 물의 신 하백의 손자인 광개토대왕을 상징하는 문자이며 한반도를 넘어서 중국대륙까지 위세를 떨치고 있는 고구려의 구심점이라고 예언하면서 # 깃발이 아시아를 휩쓸 것이라고 한다. 이 때 카메라가 일행에에게서 점점 멀어지며 #자가 새겨진 깃발을 들고 명령하는 광개토대왕의 모습이 오버랩된다.

게임의 등장인물

부처검 목만치

나이: 20세
사용무기: 취모검
사용검술: 본국검
특징: 백제 고유의 검술인 본국검의 달인
성격: 과묵한 성격에 우수에 찬 눈동자를 가지고 있다. 차분하고 사리 분별이 분명하다.

백제 8대 명문 집안이었던 목씨들은 주로 대 목악성에서 집성촌을 이루며 살고 있었다.

목만치의 가문이 몰락한 것은 지금의 대왕마마인 여경의 선왕이었던 비융왕 시절, 영토를 두고 싸우던 치열한 전란에 휘말려 반역죄인으로 몰렸기 때문이다. 이제 본국검의 달인인 그는 가문대대로 물려오던 가보인 취모검을 가지고 왕비 해사화를 구출하고 #자의 비밀을 밝혀 목씨가문을 일으켜야 한다.

위사좌평 만년

나이: 32세
사용무기: 왕도끼
사용무술: 실전을 통해 익힌 무술
특징: 엄청난 괴력의 소유자
성격: 불같은 성격, 말보다는 행동으로 보여주는 스타일. 약간은 경솔하나 풍부한 경험으로 일처리는 확실하다.

만년은 호위군의 총 책임자로 왕궁을 지키는 친위병의 군장이었다. 그는 왕국 제일의 무장이며 수차례에 걸쳐 고구려와의 싸움에서 공을 세우기도 했다. 하지만 왕비의 납치 사건을 혼잡 뒤집어 쓰고 군졸의 지위로 격감되었다. 이제 그는 왕비를 구출하고 #자의 비밀을 밝혀 자신의 지위를 찾아야 한다.

내신좌평 여도

나이: 22세
사용무기: 단도2개, 다양한 암기
사용무술: 백제 고유의 궁중 무술
특징: 빠른 손놀림과 암기 사용, 술법에 능함
성격: 약간 거만하나 분별력이 뛰어나고 장난을 좋아한다.

개로왕의 친동생인 그는 왕비 해사화를 납치해 간 인물은 개로왕의 이복 동생인 여곤이라는 확신을 가지고 있다.

뛰어난 무술의 소유자인 그는 왕비를 구할 것을 형인 개로왕에게 맹세하고 목만치, 만년과 함께 길을 떠난다.

왕도의 비밀은 모래시계에 이어 한겨레 정보통신이 국내에서 제작하는 게임이다. 소설가 최인호 씨의 원작소설을 바탕으로 SBS에서 창사 특집 드라마로 방영될 예정이기도 하며 게임은 횡 스크롤 진행방식을 기본으로 한 액션 어드벤처 게임으로 제작한다. 게임은 진행 도중 점수획득, 에너지 증가 등의 아이템을 수집하고 두 개의 스테이지를 클리어 할 때마다 보너스 스테이지가 주어진다. 게임의 스크롤은 우에서 좌로 스크롤이 되기도 하며 장애물을 격파하면 새로운 무기나 아이템을 얻을 수 있다.

3명의 캐릭터 중 1명을 게이머가 골라 한 스테이지를 클리어 하면 게임의 진행 단서가 주어지고 대화나 다른 인물과의 관계가 비주얼로 비춰진다. 또한 2인 공동 플레이가 가능하고 초필살기 시스템이 있다.

게임의 애니메이션 작업은 '헝그리 베스트 5'의 애니메이션 제작팀이 맡았다.

모래시계

장르: 액션 어드벤처
제작사: 한겨레 정보통신
유통사: 한겨레 정보통신

한겨레 정보통신에서 제작을 추진하는 게임 모래시계는 미국현지와 국내에서 공동으로 개발 작업을 진행하고 있다. 특히 게임 개발 팀장인 심광석 씨는 크리처 쇼크를 비롯 큐리 등 국내에 많이 알려진 게임 제작에 참여했었다.

모래시계는 액션 어드벤처 게임으로 제작될 것이며 이벤트 형식의 퍼즐을 풀어나가기도 하며 상대편과의 대전을 통하여도 게임을 진행해 나간다.

또한 드라마의 스토리를 그대로 구성한 것이 아니라 등장 인물은 그대로 구성했으며 스토리는 새롭게 각색했다. 현재 게임의 작업은 국내와 미국에서 각각 진행 중이며 올 1월경 국내 개발인원을 미국으로 파견하여 공동작업을 하여 최종 마무리 할 예정이다.

출시 임박 어드벤처 게임

영웅심리 '토파즈를 찾아라!'

(HEROISM 'SEARCH FOR THE TOPAS!')

장 르	어드벤처
제작사	디지탈 드림

디지털 드림은 자사 처녀작 SF어드벤처 게임 영웅심리 토파즈의 출시를 눈앞에 두고 있다. 디지탈 드림의 데뷔작이기도 한 영웅심리 토파즈는 국내에서 제작된 기대되는 게임중 하나이다.

X화일의 비밀을 벗긴다

얼마 전 인기리에 그 마지막 편이 방영된 K-TV의 외화 X화일은 현존하는 SF적 미스테리에 그 바탕을 두어 시청자들로 하여금 호기심을 불러 일으켰던 좋은 영화였다. 디지탈 드림의 처녀 데뷔작인 영웅심리(HEROISM) 역시 X화일과 같은 SF적 미스테리를 바탕으로 만들어진 국내 제작 SF어드벤처 게임이다.

국내에서 어드벤처 게임이 제작 출시되는 것은 거의 처음으로 2년간의 노하우를 바탕으로 20여명의 인원이 투여된 이 게임은 외국산 게임에 못지 않는 스토리 라인을 구축하고 있다. 참고로 이 게임의 스토리는 중편 소설과 맞먹는 분량으로 4명의 시나리오 팀들이 8개월 동안 스토리 제작에 참여했다.

그러나 어드벤처 게임의 관건은 역시 스토리에 걸맞는 화면상의 연출과 분위기의 진행이라고 할 수 있는데, 화면상의 전개가 사이드뷰 방식으로 진행 되고 있어 카메라 연출이 단조로울 가능성은 배제할 수 없다. 반면 제작자의 변은 카메라 앵글을 위시한 연출 보다는 단순화시킨 평면 애니메이션에 많은 비중을 두어 상황에 맞는 상징적이고 강렬한 이미지 표현에 치중했다고.

350메가의 사이버 스페이스 창조!

이 게임의 특징 중 하나가 바로 다변화 환경에 대응하는 프로그램의 프로그램 즉 저급인공지능과 부프로그램(SUB-PROGRAM)이 부합되어 사이버스페이스(CYBER SPACE)를 이룩해 냈다는 것이다. 이는 단순 시스템에 그래픽만 변화시켜주는 슈팅과 액션 장르의 변수 전달 시스템에 비해 비교적 진보한 시스템을 사용했다.

게임 속에 등장인물 모두는 다양한 개성을 갖도록 구성되어 있어 시스템 내의 변화를 부프로그램(SUB-PROGRAM)으로 판단 각종 변수를 분석해내는 저급 인공지능부를 갖고 있어 스토리 진행을 원활하게 도와준다.

이 시스템은 게이머를 중심으로 일어나는 다양한 환경변화와 실제 생활 영역에 최대한으로 가까운 게임환경을 마련해 게임을 즐길 수 있도록 고안된 어드벤처 게임의 필수요소를 갖고 있다.

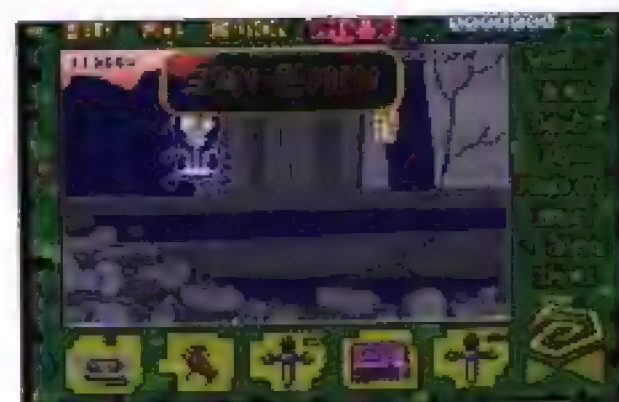
독특한 시스템 덕분에 세계관은 다분히 근미래 중심적이지만 생활 환경의 전체적 콘티는 복고적인 환경을 표사하고

있다. 예를 들어 주인공은 블랙홀을 통과해 무인도 저편으로 떨어져 그곳에서 만난 원주민과 의사 소통에 곤욕을 치른다. 주인공은 무인도의 반대편에 세상을 등지고 한가롭게 낚시만 하고 있는 사람을 발견, 그에게 전자 번역기를 빌려 원주민들과 얘기를 하는 장면은 마치 TV에 나오는 생필품의 CF를 연상케하고 있다.

또한 괴상한 캐릭터 등장이 게이머를 당황케하는 경우가 종종 있는데 이는 개인주의의 확대된 모습을 대변하며 과학문명의 발달과 인간미 상실에 관한 메시지를 게이머를 통해 보여주고 있다. 스토리상의 미스터리 부분은 곧이어 제작될 영웅심리 2편과도 밀접한 관계가 있다고 하는데 미국 게임사(史)의 SF영웅인 로저윌코(스페이스 퀘스트:시에라)에 비하면 주인공의 행동반경은 겨우 걸음마 단계라 할 수 있지만 국내에서는 최초의 어드벤처 게임이라 볼 수 있다.

상식을 탈출하라!

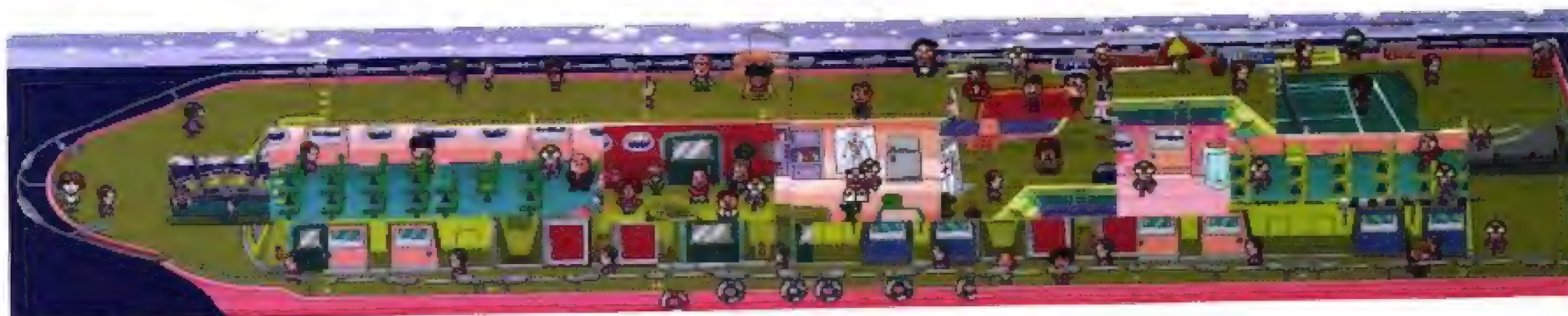
어드벤처 게임의 특징중 하나는 주인공을 통한 모험적 요소와 동시에 일상생활에서 벗어난 초자아를 가질 수 있다는 것이다. 이 게임에서는 게이머의 대단한 상상력을 필요로 한다. 아마도 한글이 나온 게임 중에서 가장 많은 매뉴얼을 필요로 할지도 모른다. 이것을 풀기 위해서는 게이머는 모든 상상력을 동원해야 할 것이다.

가령 예를 들면 물에 빠진 아이를 구출하기 위해 주변사람들과 얘기했지만 얻을 수 있는 것은 소화기 한개. 이것을 어린아이에게 사용하면…

고장난 엘리베이터를 고치기 위해 게이머는 엘리베이터 앞에서 얻은 전선을 사용한다. 그러나 결과는 전기감전. 그러나 게이머는 죽지 않는다. 과연 해결방법이 있을까?

외계인의 기지에 감금되면 탈출 할 수 없다. 카퍼필드가 아니면… 누군가 밖에서

도와주지 않으면 안된다. 과연 누가 도와줄 것인가?

이 장소에서 게임을 끝낼 것인가? 아니면 더 진행을 할 것인가? 프로그래머는 아무것도 조언해 주지 않는다. 여기가 끝이란 말이가?

가령 물에 빠진 아이를 구출하기 위해 주변사람의 말대로 벽에 걸린 소화기를 사용한다면 우스운 장면이 연출될 것이며 고장난 엘리베이터 앞에서 얻은 전선을 사용할 경우 전기에 감전되기도 한다.

삼국지의 새로운 시리즈
삼국지5

장르	전략세뮬레이션
제작사	코에이
유통사	범아정보시스템(02-551-3327)

IBM PC게임을 즐기는 유저라면 누구나 다 삼국지 시리즈에 대해서 알 것이다. 현재 삼국지 시리즈는 국내에서 4편까지 컨버전 되어 국내에 출시됐다. 또한 5편이 일본에서 출시될 예정이어서 국내 게이머들의 관심을 끌고 있다.

삼국지 5는 거의 2년만에 출시된 시리즈로 현재 일본에서 게이머들의 최대 관심을 끌고 있다.

삼국지 5의 기본적인 게임 시스템은 전작 삼국지 4에서 호평을 받았던 시스템을 그대로 이어받게 되며 게임의 진행도 기존의 시리즈와 거의 같은 모습을 가지고 있다. 우선 내정을 다지고 국력을 키운 후에 다른 나라를 침공해서 게이머의 땅으로 만드는 것이 목표이다. 또한 삼국지 4에서 문제되었던 인공지능 문제도 아직 밝혀지지 않았지만 현재 알려진 바로는 가장 뛰어난 인공 지능 시리즈로 알려진 삼국지 2의 수준이라고 알려져 있다.

삼국지5는 게임에 새로운 시나리오가 하나 늘어 전체적으로 전작에 비해 약 500명 정도의 새로운 무장이 늘어나게 되었다. 무장별로 달라진 시스템은 '신장의 야망:천상기'에서 나왔던 부대간의 진형이 삽입되어지며 장수들의 능력에 따라서 사용할 수 있는 진형의 갯수가 달라지게 된다. 한편 장수들의 능력치는 [치료], [환술], [첩보기], [요술] 등의 특수능력이 추가된다.

삼국지5는 전투에 대한 변화도 추가되었다. 전작처럼 공성전과 야전으로 나뉘어져서 싸우게 되며 삼국지에서 있었던

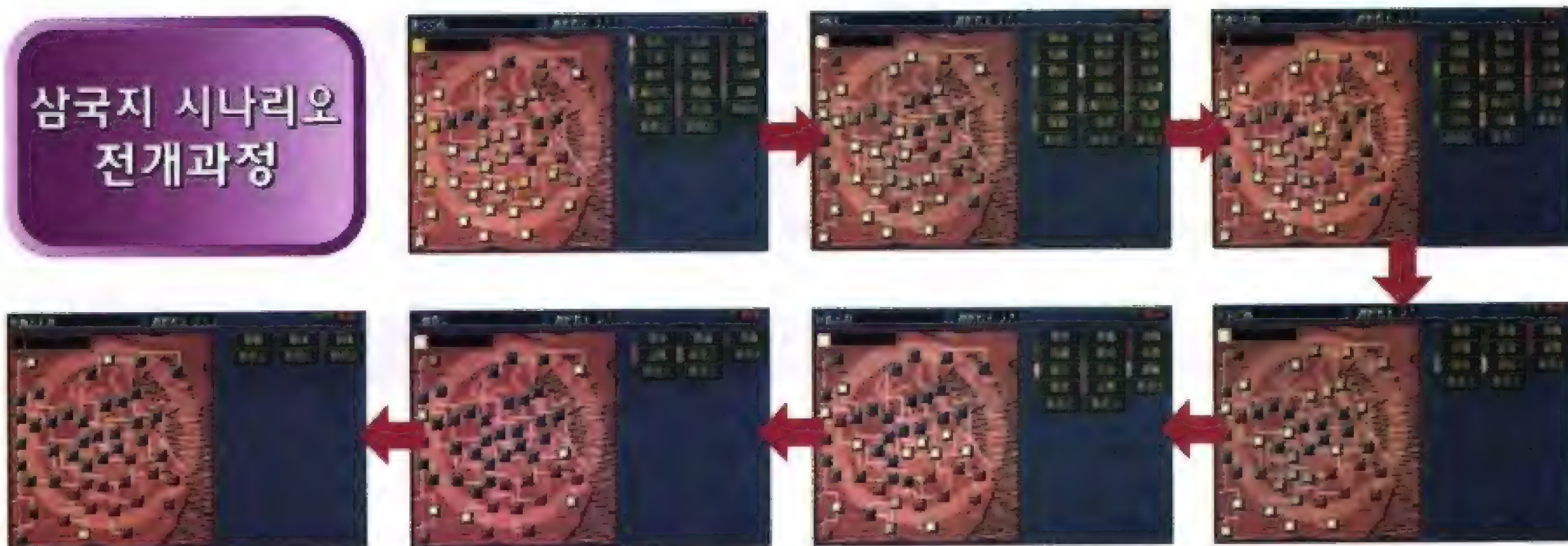
병량의 개념이 부활해서 병량을 빼앗기면 지게 되는 게임의 시스템을 도입했다.

또한 삼국지 시리즈의 최대 장점인 일기토의 최대 특징을 보면 시점이 바뀌었다. 기존의 이차원 적인 화면을 버린 대신 보다 현실에 가까운 모습을 지니게 쿼터 뷰를 채택했다. 그리고 가장 중요한 변화로 1:1 의 전투만 있던 일기토가 1:2 의 전투가 가능해졌다. 이렇게 됨으로써 '여포'와 '관우', '장비', '유비' 삼형제가 겨루었던 그 유명한 일기토를 게임에서 가능하게 되었다.

삼국지 5에는 군주에게 명성이라는 시스템이 생겨 민심을 잡을 수 있는 훌륭한 정치를 행하면 커맨드의 종류나 커맨드의 횟수가 늘어나서 게임을 진행하기 쉽게 된다.

지금까지의 역사 시뮬레이션 게임에서도 비슷한 의미를 가진 파라미터가 있었지만 이번에 채택되는 '명성'은 선정을 베풀어야 한다라는 점에서 전작과 상당히 다른 면을 지니고 있다. 그리고 전술적으로 달라진 점이라면 진형이 도입되었다는 것이다. 현재 13종류 정도의 진형이 준비되어 있고 직접공격형과 방어형으로 나뉘어져 있다. 이 진형을 도입해서 전술에 보다 넓은 폭을 갖도록 하고 있다. 그 이외에는 조작계가 향상되어서 '신장의 야망' 시리즈와 비슷해졌다는 점을 들 수 있다.

삼국지 5를 시나리오 면에서 본다면 유저들의 요청이 많았던 '황건적의 난'을 추가했다.

삼국지 시나리오 전개과정

삼국지 시리즈

삼국지1

1981년 일본의 한 작은 업체에서 출시한 게임이다.

어느 섬에서 벌어지는 작은 전략 시뮬레이션인 '가와나까지마와의 전투' 이 게임이 최초의 고에이게임이다. 2년뒤 다시 [산장의 야망]과 [푸른 늑대와 하얀 사슴(94년 비스코에서 한글화 출시)]이 발매되었고 같은 해 명작 삼국지가 발매됨으로써 코에이의 역사 삼부작이 완성된다.

나관중의 역사소설 삼국연의를 바탕으로 조조, 유비, 동탁 등의 군주가 되어 전국을 통일하는 이 게임은 등장인물 255명과 5개의 시나리오를 바탕으로 한 MSX용과 PC9801시리즈로 개발되었고 발매당시 일본에서 굉장한 인기를 몰고왔다.

특히 이 게임은 게이머가 군주로서 인재를 등용하고 거느리는 방식을 채택해 인재중용의 중요성을 확인시킨 게임으로 일본에서 아직까지 출시되고 있고 윈도95버전으로 그래픽을 보강하여 출시할 예정이다.

삼국지2

1989년 12월 4년간의 공백을 깨고 시리즈 2편인 삼국지2가 출시되게 된다.

전작의 기본틀을 바탕으로 외교와 계략을 강화하여 소개된 삼국지2(94년 비스코에서 한글화 출시)는 일본 최고의 판매고를 올리며 시뮬레이션 게임의 효시가 된다. 이 때부터 국내 게이머들도 삼국지를 접하게 되는데 ROMANCE OF THE THREE KINGDOM2라는 영문판과 도스/V용이 당시 KETEL(현재 하이텔)로 대표되는 통신가에 올라오며 인기를 끈다.

삼국지3

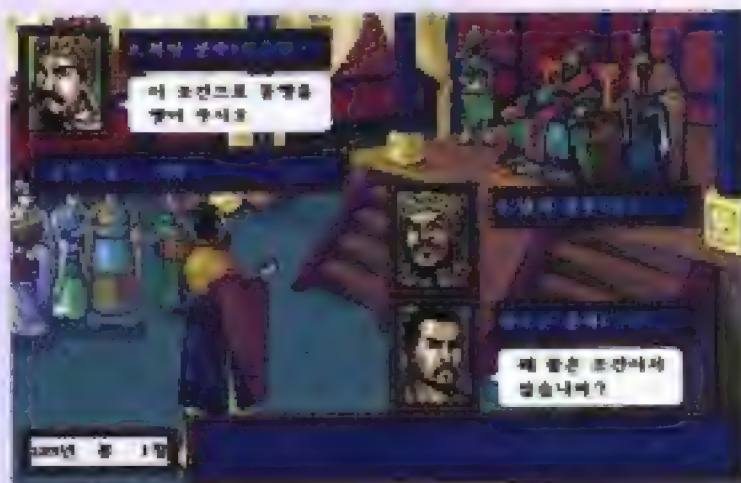
더 이상 설명이 필요없는 게임으로 국내 유저들도 누구나 다 한번쯤은 접한 게임이다.

1992년 EGA에서 VGA로 변신한 삼국지3(94년 비스코에서 한글화 출시)가 소개되자 굉장한 인기를 끌었다. 등장인물 650명, 신무장 60명, 늘어난 명령어, 외교교섭 등 새로운 게임으로 탄생한 이 게임은 일본 최고의 인기 게임으로 자리를 굳힌다. 국내에서도 약 20000카피이상을 기록한 대작이다.

삼국지4

1994년 현존하는 삼국지 시리즈의 최종 버전인 삼국지4(1995년 비스코 한글화 출시)가 발매되었다. 장수 개개인의 특수 능력이 생겼고 전투도 세분화 되었다. 사실화된 계략은 게이머로 하여금 치밀한 계략을 세우게 만들고 신무기의 등장 또한 새롭지만 가장 눈에 띄는 것은 그래픽이다.

16칼라에서 256칼라로 SVGA지원이 현실감 있는 화면으로 외교교섭 또한 한층 나아졌다.

아직까지 국내에서 출시되고 있고 게이머들의 인기를 끌고 있다.

지스의 모험

- 장 르: 아케이드
- 제작사: 영컴 유통사: 영컴
- 시스템 요구사항: 386이상/ 램 4메가이상
- 출시일: 1월예정
- 가 격: 미정
- 문의처: 영컴(02-442-7240)

어느 고즈넉한 봄날 따뜻한 바람을 맞으며, 게임의 주인공 지스는 풀밭에 누워 낮잠을 즐기고 있었다. 문득 옆의 풀밭에서 무엇인가 떠내려가는 듯한 느낌이 들어 찾아보니 그것은 술병이었다. 술병을 열어 확인해보니 그 안에는 지도가 들어있었다. 지스는 그 지도를 보고 모험의 길을 떠나는데…

1장-항구를 향하여

지도에 의하면 보물은 무인도에 있다. 무인도로 가기 위해서 숲을 지나 항구로 가 배를 타야 한다. 숲에는 인디언들이 숨어 있으니 유일한 무기인 새총을 이용, 빠져나가야 한다. 또한 마녀에게 잡힌 숲속의 요정을 구해야 한다. 총 3장으로 구성되어 있다.

2장-항구에서

항구에 도착한 지스는 주택가에서 싸우게 되고 또한 공중전도 벌이게 된다. 주택가에서는 위에서 떨어지는 화분과 아래에서 나오는 창살들을 피해야 한다. 총 3장으로 구성되어 있다.

3장-해적선에서

항구에서 오랜 모험으로 지쳐 잠이 든 지스 잠결에 어렴풋이 사람들의 대화가 들렸습니다. 무엇을 훔쳐가는 소리였지만 그냥 잠이 든다. 잠을 깨고 알고보니 지스는 해적선에 잡혀 있었다. 해적선에서 생명을 건 지스의 모험이 시작되고 마법의 양탄자도 얻는다. 해적선은 총 2장으로 구성되어 있다.

4장-섬

배에서 내려 섬에 도착했으나 그 섬은 식인종 섬. 섬에는 여러가지 동물들이 있는데 과일이나 씨를 던지는 원숭이나 돼지, 양들이 있다. 이들은 다양한 형태로 공격을 해오는데 이들을 물리치면서 진행해야 한다. 원숭이는 보통 높은 곳에 있기 때문에 열매나 씨를 피하는 정도로 피해야 한다. 양은 순한 동물이므로 공격을 하지는 않지만 괜히 피해를 주면 난폭해 질지도 모르니 주의해야 한다. 섬은 총 3장으로 구성되어 있다.

5장-바다속

섬을 탈출, 이제 바다속을 통과해야 한다. 바다에는 공격하는 바다밑 해적과, 지스를 도와주는 물고기, 그외 여러가지 어류가 있고, 물 위에서는 무거운 돌을 떨어뜨리는 해적들이 있다. 여기서는 새총을 쏠 수 없으므로 공격하기 어려운데 도와주는 물고기를 스쳐가면 물고기가 따라온다. 이때 스페이스바를 누르면 진행방향으로 나가는데 앞쪽에 해적이 있을 때에는 잡아서 떨어뜨릴수 있다.

6장-동굴 속으로

이제 동굴속에 X표 한곳을 찾아 간다. 보물이 숨겨져 있을 그곳을 향해 가게 되는데 갈수록 난이도가 어려워 진다. 특히 여러 개의 열쇠를 필요로 하고 해적들도 많아지고 길도 복잡하다. 위에서는 큰 돌들이 쉴 새없이 떨어지므로 주의해야 한다. 총 2장으로 구성되어 있다.

7장-해적과의 마지막 전쟁

마지막 스테이지인 해적들과의 전쟁이 시작된다. 박쥐와 해적들이 끊임없이 나타난다. 목적지는 높이 있기 때문에 스프링과 풍선을 이용해서 올라가야 한다. 또 요술쟁이의 옷이 있으므로 입는 것이 편리하다. 요술쟁이의 옷은 높은 곳까지 뛰어 오를수 있다.

대은하 이야기
(THE LEGEND OF GALAXY)

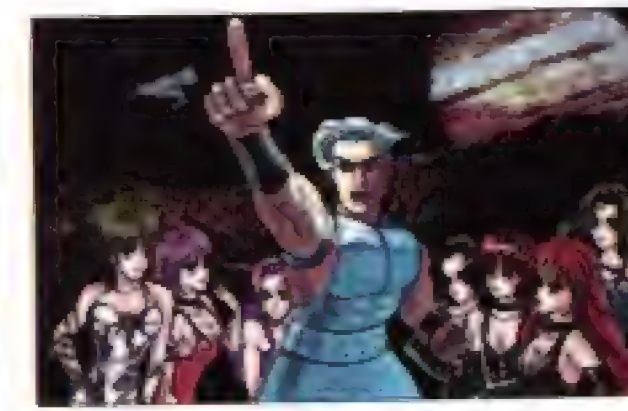
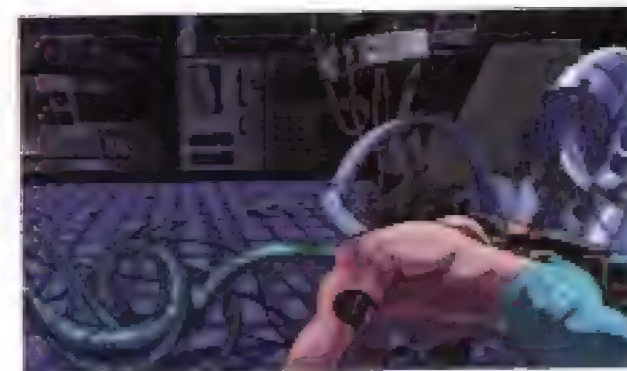
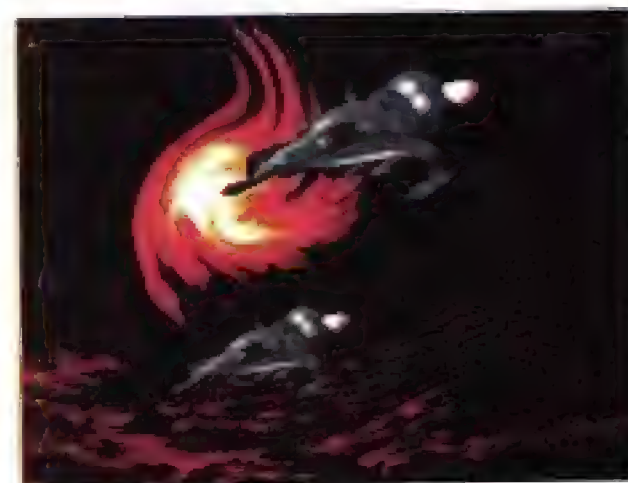
장 르: 시뮬레이션
제작사: 소프트월드 유통사: 지관
시스템 요구사양: 386이상/ 램 4메가이상
출시일: 1월예정
가 격: 미정
문의처: 지관(02-871-0812)

2억8천만년전의 태고 문명이 극도로 발달한 시대에 은하계는 고도의 과학기술과 초능력으로 충만되어 있다. 그 시대에 유일한 인류는 여자. 그들은 세포분열방식으로 계속 번성하였고 의학이 발달하여 인류의 수명은 이백년 이상이나 되었다. 어느 날 행성연방과학연구소의 고급연구원 이브는 혁신적이며 강한 근육질을 가진 인간, 시공에 적응하며 행성개발에 적합한 유선체형의 인간, 속도가 민첩하고 반응이 뛰어난 생화학인간을 발명한다.

결점이라면 음식을 많이 섭취하고 초능력이 원시의 인류처럼 약하다는점이다. 그녀들을 그에게 아톰0001이라는 번호를 지정해준다. 별명은 남자.

삼년이 지난 후 아톰에 대한 실용성 실험은 계속 진행된다. 아톰0002및 아톰0003의 계획을 실행하려 하던 중 아톰과 이브가 실종되고 동시에 행성연방의 장군과 과학자들, 남자에 대한 연구자료가 함께 사라진다.

행성연방의 주석 카신제국 황제 - 사라22세는 제국함대에 명령하여 이를 수색하지만 아무 것도 없었다. 그 이유는 아톰이 그를 창조한 과학자들을 유괴한 것이다. 아톰은 생화학인간도 인류에 속하며 원래의 인간과 차이가 없으므로 마땅히 인간으로서 권리가 있다고 여긴다. 그는 자신의 지혜가 점점 발달되는 몇 년동안 각종 생화학인간이 도구에 의해서 일괄적으로 사용되는 사실을 알고 다른 생화학 인간이 되지 않겠다고 결정한다. 그래서 아톰은 자신의 특수한 기질과 매력, 고도의 지혜를 운용한다. 아톰은 일부 과학자와 장군들이 아톰을 위해 은하계에서 발생되지 않았던 특수함과 정서를 만들어 낼 수 있도록 한다. 그녀들은 기꺼이 아톰을 신군주로 받들어 신인류 남자와 은하계 미래의 운명을 위해 전력을 다해 전쟁을 하게 된다.

대은하이야기는 게임 중 취향에 따라 대표인물을 선택할 수 있고 이름도 바꿀 수 있다. 총140여명의 미소녀장군들이 등장하고 은하계의 배경행성은 100여개에 이른다. 특히 256색채화면은 쉽게 접할 수 없으며 일본게임의 고해상 16화면의 범주와도 상당한 차이가 있다. 또한 음성은 전문성우의 더빙으로 한글음성이 지원된다.

지새는 달

장 르: 액션
제작사: 팬택 유통사: 팬택
시스템 요구사항: 386이상/ 램 4메가이상
출시일: 1월예정
가 격: 미정
문의처: 팬택(02-3660-5894)

한양에서 멀지 않은 작은 산골 마을에는 두수라는 평범한 청년이 살고 있었다. 그는 산골의 평범한 청년이었지만 어느 날 마을에 잠깐 머물다 간 한 사내로부터 약간의 호신술을 배우게 된다.

두수의 집에 머물게 된 그 사내는 약간의 소일거리 삼아 두수를 가르치 듯 보였는데 두수의 솜씨가 생각보다 빨리 늘자 '요즘처럼 세상이 어지러울 때 뛰어난 능력을 가진 사람들은 그 능력으로 인해 화를 입기 쉽다'라는 말을 하고 더 이상 두수에게 호신술을 가르쳐 주지 않았다.

그는 얼마 후 마을을 떠나는데 그가 떠나고 나자 마을 사람들은 어지러운 세상에 뛰어난 인물들이 어려움에 처했다고 수군댔고 관가에서도 그의 행방을 묻고 다닌다. 그 이유는 유약한 왕에 간신들이 들끓어 조정의 힘이 약했기 때문이었다. 이런 사정으로 지방 관리들 또한 문란해져 자신의 사사로운 이익을 위해서 가혹한 수탈과 폭정을 일삼고 이를 견디다

못한 많은 백성들이 정처없이 떠돌게 되고 이들 중 일부는 도적떼가 되어 몰려다니기 시작한다. 예전에는 활빈당과 같은 의적들이 있기도 했지만 지금은 백성들을 괴롭히는 도적에 지나지 않았다.

한편 관가에서는 도적들이 들끓는 것을 알지만 모른 척 관여하지 않고 있었다. 이런 어지러운 풍파속에서도 두수가 살고 있는 산골의 작은 마을은 평화로운 나날을 보내고 있었는데 바깥 세상과 동떨어져 있는 외딴 마을인 점도 있었지만 워낙 가난해 관가에서 수탈의 손길을 뻗치지 않았기에 조용할 수 있었다. 하지만 어느 가을날 평화로운 마을에 구양산에 있는 도적 떼가 갑자기 습격해 온다. 약탈을 끝낸 그들은 마을을 곧 떠났지만 명화라 젊은 아가씨를 함께 데리고 가게 된다. 명화는 두수와 혼약한 사이로 혼사날을 얼마 남기지 않은 상황이었다. 인근산에 나무를 하러 간 두수가 마을에 내려왔을 때는 이미 도적떼가 자신들의 목적을 끝내고 물러가는 참이었다. 두수가 마을에 있는 화적들과 싸우는 동안에 도적떼의 우두머리인 금화수는 명화를 끌고 자신의 산채로 돌아가 버린다. 결국 두수는 금화수를 쫓아서 구양산 화적들의 산채로 가게 되는데 ...

지새는 달은 현재 올 1월 발매를 예정으로 개발 진행중인 게임으로 시대적 고증을 최대한 고려한 게임이다. 그동안 우리의 옛시대를 배경으로 제작된 게임은 몇 가지 있었지만 아쉬움을 주었던 점은 시대적 배경에 대한 충분한고증을 주지 못해서 기존 외국의 게임속에 단순히 한복을 입은 캐릭터를 배치하고 배경으로 평면적인 기와집을 얹어 놓은 형식이었다. 이런 점들을 아쉽게 느껴 온 '지새는 달'의 제작진은 앞으로 우리 배경을 가진

게임 제작의 이정표를 세우겠다는 사명감을 가지고 상당한 고증과 사실적인 시대적 배경을 사용한 게임을 제작했습니다.

지새는 달이라는 제목은 밤이 지나고 동녘에 해가 떠올라도 하늘에 늦게 까지 떠 있는 달이라는 뜻을 가지고 있는데 이 게임의 주인공이 어려운 상황속에서도 꿋꿋하게 어려움을 헤쳐 나가는 것을 상징한다. 본 게임이 가지는 가장 큰 특징은 한국적이라는데 있지만 기존에 나온 국산 게임 중에서 가장 자연스럽고 사실적으로 움직인다는 특징을 가지고도 있다. 지새는 달은 또한 캐릭터의 부드러운 동작을 구현하기 위해 DOS4GW를 사용한 완벽한 32bit 프로그래밍을 구현했다. 부드러운 캐릭터의 동작을 구현하기 위해서 주인공 하나가 가지는 동작이 120컷에 이르는 그래픽을 사용했으며 배경그래픽 또한 한국적인 게임에 걸맞게 다양하고 방대한 내용을 포함하고 있다.

지새는 달의 장르가 기본적으로 액션으로 대표되지만 실제 게임에서는 롤플레잉의 방대함과 어드벤처의 세밀함을 함께 가질 수 있는 다양한 이벤트와 대화 그리고 퍼즐을 포함하고 있다. 우리의 문화를 새롭게 인식하기 시작한 요즘 우리 옛 시대를 배경으로 뛰어난 노력을 기울여 제작되는 지새는 달은 색다른 게임의 재미를 줄 것이다.

E X P

장 르: 롤플레잉

제작사: 열림기획

시스템 요구사양: 386이상/ 램 4메가이상

출시일: 1월예정

가 격: 미정

문의처: 열림기획(02-704-2292)

서기 2765년. 지구는 자원의 고갈, 공해, 인구증가로 빈부의 극심한 차이등으로 인해 더 이상지탱하기 힘든 상황이었다. 따라서 지구정부에서는 해저 도시 개발을 착수하게 되었지만 반대가 많아 도중에 그만 두게 되었다. 그렇지만 계획에 참여했던 여러 사람들은 비밀리에 개발을 진행했고 그들은 해저 생활을 시작했다.

그 후 그들은 외부와의 모든것을 차단한 채 독자적인 삶을 살게 되었다. 지구는 날로 황폐해져 갔으며 많은 과학자들은 다른 별로의 이주를 생각하고 있었다. 그 중 R행성을 발견하고 R행성의 개척을 위해 많은 노력이 필요로 했다. 그렇기에 전 국가연합은 R행성에 많은 인력 및 노동자를 투입한다. 노동자들은 R행성의 악조건의 대기상태에서 버틸 수 있는 지구의 노동자로 그들은 사이보그였다. 지구 정부에서는 그들에게 R행성의 악조건을 버틸 수 있게 무상으로 신체 개조를 해주고 R행성으로 이주시킨 것이다(그들을 데스트라곤이라고 불렀다). 그들은 자신들이 살기좋은 환경을 만들기 위해 열심히 일했고 그 뒤 많은 시간이 지나고 R행성은 드디어 인간이 살기 좋은 환경으로 변했다. 또한 그들은 CX라는 물질과 수퍼감자의 기름을 유합한 초에너지원을 개발하여 에너지의 새로운 혁신을 이루어 냈다. 그뒤 지구인들은 그곳으로 이주를 가게 되었고 또한 지구정부는 그 노동자들과 약속한 영토를 주었고 그들도 만족하게 되었다. 또한 노동자들의 일부는 다시 지구로 귀환하기도 했다. 그러나 시간이 흐를수록 지구에서는 완전한 인간이 아니라는 이유로 데스트라곤은 천대받기 시작했다.

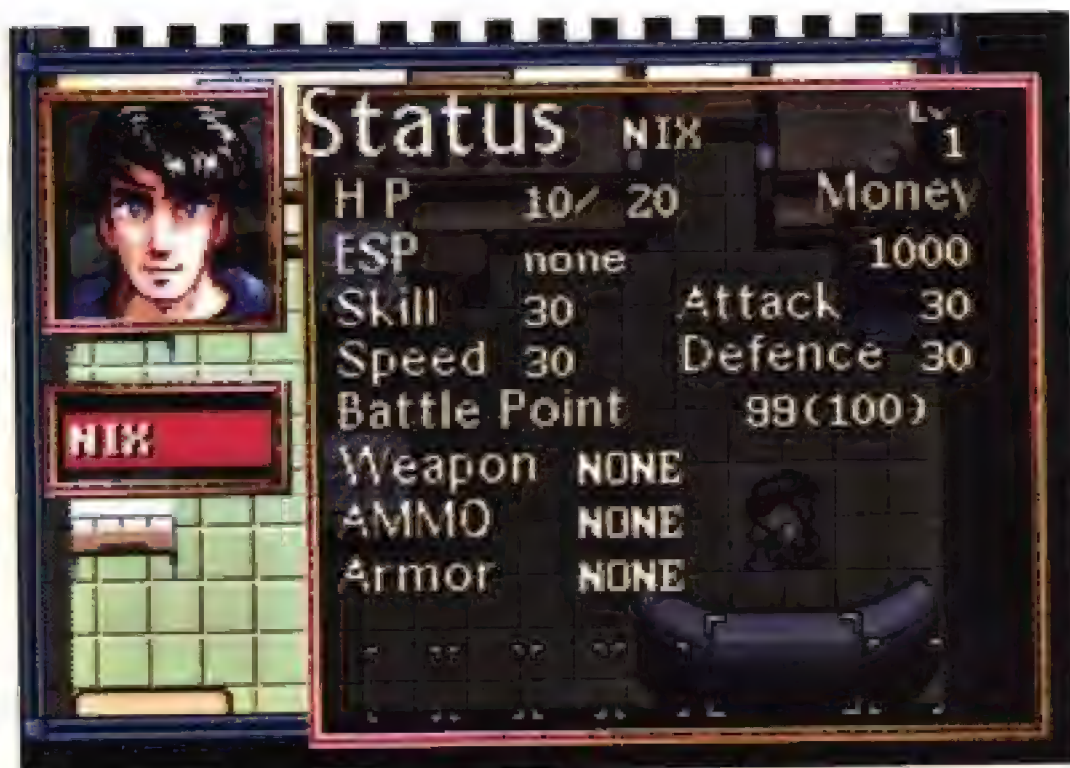
데스트라곤들 역시 무능력과 완전한 인간이 아니라는 자폐감에 빠져 점점 포악해 지고 그들은 범죄를 저지르며 자신들의 평등을 요구했다. 반면 R행성에서는 데스트라곤이 R행성을 장악, 지구에서 이주한 이주민들은 그들의 노예가 되었다. 이렇게 세력이 커진 R행성의 데스트라곤은 강력한 힘으로 지구의 일부에 들어와 지구정부와 전쟁이 벌어지고 정부의 항복으로 인해 몇몇지역을 제외하고 모두 데스트라곤의 손아귀에 들어가게 된다. 하지만 데스트라곤도 해저도시인 히드라의 영역에는 침범하지 못했다. 해저도시의 오랜 생활에 히드라인들은 저마다 DNA의 변화로 초능력을 가지게 된다.

지구에서는 데스트라곤의 이런 탄압에 그들을 깨뜨릴 준비를 하게 되고 외딴 섬에 군사 기지를 건설한다. 그리고 특공대를 조직 CX 생산라인과 새로운 에너지원을 개발하는 개발자들을 모두 없애는 것이 임무로 주어진다. 주인공도 이 특공대원의 일부로 참여하게 되는데…

게임의 화면구성은 크게 3가지로 구성되어 전체 맵을 보여주는 필드 화면과 구체적인 맵과 전투 화면으로 바뀌면서 적과 주인공이 한 번씩 번갈아 가며 싸우는 턴제 방식으로 세가지이다.

게임의 화면은 한글 및 영문 처리로 게이머가 보기 편하게 게임을 할 수 있게 되었으며 조작법도 다른 RPG 게임에 비해 매우 간소화되었다.

아이템의 구입: 적과 싸운 후 또는 상점에서 돈을 주고 구한다. 특수한 경우는 게임의 진행도중 특정 장소에서 구한다.

방어용	첨단 합금으로 된 메카닉으로 몸을 보호한다
공격용	권총류, 자동 소총류, 기관총류, 유탄 발사기류 대포류, 광선류, 특수총류, 폭탄류
점수용	단순히 점수만 얻는다
이벤트용	게임을 진행하는 데 꼭 필요한 것으로 이 아이템을 구해야만 게임을 진행할 수 있다
특수용	특수한 용도로 쓰인다 (예 : 홀로그램)
밧데리	에너지를 회복할 수 있다

게키린(Gekirin)

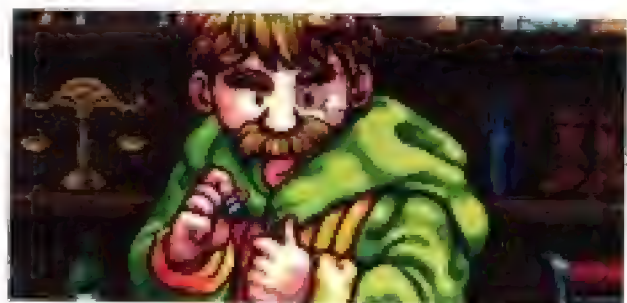
- 장 르: 롤플레잉
- 제작사: NAC
- 시스템 요구사항: 386이상/ 램 4메가이상
- 출시일: 1월예정
- 가 격: 미정
- 문의처: LG소프트웨어(02-3459-5835)

는 아주 먼 옛날 사람이 마을을 이루고 살기 오래전에 에루나루 땅에는 고도로 발달된 마법왕국이 있었다. 이 왕국에는 영원한 번영을 가져다주는 환상의 보검에 대한 전설이 전해 내려오고 있었다. 그런데 오래부터 전해 내려오는 전설에 의하면 에루나루 땅의 신은 지금까지 환상의 보검을 수호하기 위해 무수한 노력을 기울여 왔으며 그의 노력으로 말미암아 왕국의 평화와 번영은 지금까지 오래오래 지속될 수 있었다고 한다. 하지만 영원히 지속될 것으로 여겨졌던 왕국의 평화는 한 사람의 돌이킬 수 없는 행동으로 말미암아 평화로운 나날을 보내던 에루나루 왕국은 갑자기 암흑의 위기에 처하게 되었다.

어느 날 보검의 명성을 익히 듣고 있던 사람이 보검이 있는 신전에 몰래 침입하여 보검을 강탈하였다. 그리고 그 사람이 보검을 훔치는 순간 대폭발이 발생하면서 왕국에 신의 저주가 내렸고 보검을 훔친 인간의 사악한 마음은 환상의 보검을 수호하고 있는 신의 노여움을 사게 되었다.

대폭발로 보검도 왕국을 수호하는 힘도 이제는 어디서도 찾아 볼 수 없게 되었고 평화와 번영의 상징이었던 왕국의 명예는 산산히 부서져 버리고 말았다. 그 일이 있은 후 신전이 있었던 아름답고 평화로운 에루나루 땅에는 암흑이 자리잡게 되었으며 음산한 기분이 감도는 기분나쁜 커다란 던전이 그 곳에 나타나게 되었다. 그리고 대폭발로부터 가까스로 목숨을 구한 사람들은 이 던전의 어딘가에 보검이 숨겨져 있다고 믿었고 보검을 되찾게 되면 왕국의 평화와 번영을 다시 누릴 수 있을 것으로 생각했다. 때문에 수많은 모험가들이 보검을 되찾기 위해 이 던전을 탐험했으나 지금까지 아무도 보검을 찾지 못했고 이렇게 됨에 따라 왕국의 재건은 한낮 몽상에 불과한 것으로 여겨지게 되었다. 그러던 어느 날 모험심 강하고 용감한 청년이 이곳 에루나루 땅을 방문하게 되었다. 그리고 마을사람으로부터 보검에 대한 이야기와 신의 저주에 대한 이야기를 듣고 암흑의 불행속에서 하루하루를 지내고 있는 에루나루의 사람들을 구하기 위한 모험을 떠나게 된다. 그는 이제 에루나루땅의 재건이라는 임무를 부여받고 보검을 찾아 내기 위해 목숨을 건 험난하고 위험한 모험에 도전해야만 한다.

게키린(Gekirin)은 NAC(일본 Application Corp)사에서 개발하고 LG소프트웨어에서 한글화하여 출시할 제품이다. 원작 게키린(Gekirin)은 신의 진노라는 의미를 담은 단어로 처음 후지쯔 FM-TOWNS용 게임으로 제작되었는데 발매 후 일본에서 선풍적인 인기를 끌었다. 이런 제품을 NAC에서 IBM PC용으로 컨버전하였으며 컨버전했다. 게키린은 게임기용 게임의 장점인 깔끔한 그래픽, 웅장한 음향효과, 손쉬운 조작법, 다양한 편의 기능, 지속적인 몰입성 등을 잘 표현한 작품이라 볼 수 있다. 즉 롤플레잉 게임에도 불구하고 많은 부분에 액션적 요소를 가미하여 롤플레잉을 잘 모르는 게이머도 누구나 쉽게 게임을 즐길 수 있게 제작하였다.

또한 대부분의 롤플레잉 게임이 방대한 줄거리를 지니고 있어 자칫 지루한 게임으로 전락해 버릴 수 있는데 반해 본 게임은 층(Floor)이라는 개념을 두어 각 층이 독립적인 스테이지를 이루고 있어 지루한 줄거리 진행없이 독특하게 스테이지 격파의 묘미를 즐길 수 있다. 로드러너(Load Runner)와 같은 내용과 개념을 RPG 게임에 적용한 것이라 볼 수 있다. 이렇게 스테이지 개념이 작용하는

층이 99개가 존재하며, X9층으로 표시된 층에서는 보스)가 등장하여 총 10개의 층에서 보스와 결전을 벌여야 하게 끔 제작해 놓아 게임의 흥미도를 배가시켰다. 또한 게임에 등장하는 적의 괴물 캐릭터는 70여종이 넘으며 각 괴물마다 서로 다른 특성치를 지니고 있으며 사용할 수 있는 아이템 역시 100여가지가 넘게 제작했고 각 아이템의 사용용도에 기상천외한 게임적 아이디어가 담겨져 있다(예를 들어 공격하는 적을 사탕으로 만들어 버리는 요술 지팡이가 있고 그 사탕 또한 아이템으로 주어 사용할 수 있다). 뿐만 아니라 상점의 개념과 돈의 개념을 적용하여 경험치의 상승외에 모험을 통해 돈을 벌어 모으는 재미를 만끽할 수도 있다. 무엇보다 본 게임은 RPG 게임의 묘미인 파워업(Power Up) 레벨업(Level Up) 등의 기능이 우수하게 표현되어 있고, 난이도 균형이 적절하며 게임에서 자동으로 제공하는 각종 편의 기능이 많아 게임기용 게임의 장점을 완벽하게 PC에서 수용한 액션형 환타지 RPG 게임이라 말할 수 있다.

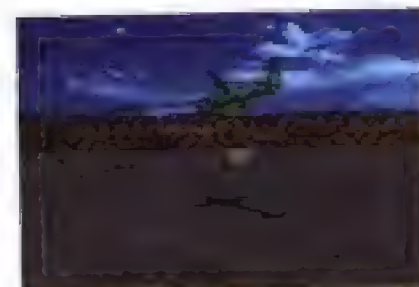
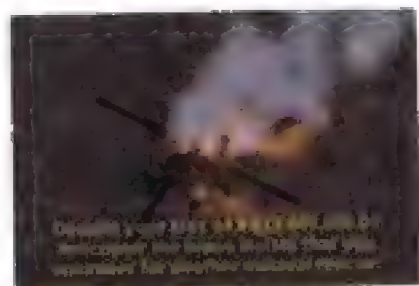
게임의 기술적 특징

- 윈도우 3.1 및 윈도 95를 지원하며 윈도 95에서는 자동설치, 자동실행 기능 사용가능
- 윈도우에서 640×480 해상도와 256색을 사용. 또한 WinG를 이용하여 게임의 화면 스크롤이 자연스럽고 부드러우며, 화면의 표시속도가 빠름.
- 게임의 배경음악(BGM : BackGround Music)으로 디지틀 오디오 CD를 사용
- 멀티 트랙(Multi Track)을 사용한 제품으로 1 Track에는 CD-ROM 데이터 트랙을 2~8 Track에는 디지틀 오디오 CD 트랙을 사용하여, 2 트랙부터는 일반 오디오에서 음악을 연주할 수 있음.

헬화이어 존 (Hellfire Zone)

장 르: 아케이드
제작사: 게임텍 유통사: 한거레정보통신
시스템 요구사항: 486이상/ 램 8메가이상
출시일: 발매 중
가 격: 37,000원
문의처: 한거레정보통신(02-3452-7234)

코브라 AH-1을 이어 미국의 차세대 건쉽으로 탄생한 아파치 AH-64.

이미 그 성능은 걸프전을 통해 진가가 드러났었다. 엄청난 병기들을 가지고 사막의 탱크들을 박살내던 아파치의 위용을 지금까지는 마이크로프로즈의 건쉽 등의 시뮬레이션을 통해 즐길 수 있었지만 이번에 게임텍에서 만든 헬파이어존은 새로운 화면 구성을 지닌 아케이드라 시뮬레이션을 달가워하지 않는 게이머들도 게임 상에서 아파치를 즐겨볼 수 있게 되었다.

헬파이어존이라는 타이틀에서 말해주듯 아파치에 장착된 최고의 병기는 헬파이어 미사일이다. 아파치가 탱크 킬러라는 닉네임을 가진만큼 헬파이어 미사일은 적의 탱크를 지옥으로 날려버린다는 의미가 담겨있다. 아파치에는 헬파이어 미사일 이외에 많은 고성능 병기들이 장착되어 있지만 일단 헬파이어존에서 사용할 수 있는 병기는 헬파이어 미사일과 체인건, 스팅거 미사일 뿐이다.

원래 아파치가 대전차헬기인 만큼 주 임무는 적의 탱크를 박살내는 것이지만 헬파이어존에서의 임무는 적진으로 뛰어들어 적의 미사일 공격을 피해 적에게 사로잡힌 아군 포로들을 구해내는 것이다. 아파치가 미처 상승하기도 전에 적의 공격이 불을 뿜는다. 멀리서부터 발사되어 날아오는 공대공 미사일과 전투기,헬기 등이 게이머의 아파치를 노리고 있다.

헬화이어존은 조종 방식이 매우 특이하다. 게이머가 임의로 아파치를 전진시킬 수 없고 단지 상승 및 하강과 방향 전환만을 해줄 수 있다. 아파치의 전진은 화면의 상부를 따라 자동으로 진행된다. 전진할 수는 없지만 대신 360도로 회전하면서 전방향으로 공격을 할 수 있다. SVGA를 지원하여 깔끔한 그래픽을 보여주며 사운드도 전장의 분위기를 그대로 들려준다.

난이도는 다소 높은 편으로 스테이지를 더할수록 적의 공격빈도가 높아져 말 그대로 정신없는 상황이 된다. 가장 까다로운 적은 적의 전투기인데 저공비행으로 아파치를 괴롭힌다. 원래 헬기는 전투기의 상대가 될 수 없지만 먼 거리에서의 전투기라면 체인건으로도 쉽게 박살낼 수 있다. 하지만 전투기가 아파치에 근접해올 경우 재빨리 피하지 않으면 아파치는 전투기와 함께 그대로 지상으로 곤두박질치게 된다. 적의 헬기와의 충돌 가능성은 적지만 특히 뒤에서 나타나는 적의 헬기는 조심해야 한다. 주로 아파치가 높은 고도를 유지하고 있을 때 적의 헬기와 충돌할 가능성이 높다. 적의 미사일은 요격하기보다 차라리 피하는 것이 낫다.

아파치의 병기로는 30밀리 체인건,스팅거 미사일,헬파이어 미사일이 있다.

모두 1,000발을 장착된 있는 30밀리 체인건은 웬만한 장갑은 그냥 관통시켜버릴 정도의 위력을 가지고 있다. 모두 30탄을 장착된 있는 스팅거 미사일은 유도 미사일로서 적을 좇아가서 헬기,전투기 등을 격추시킨다. 헬화이어 미사일은 모두 4개의 미사일이 장착되어 있다.

PC통신의 세계로...

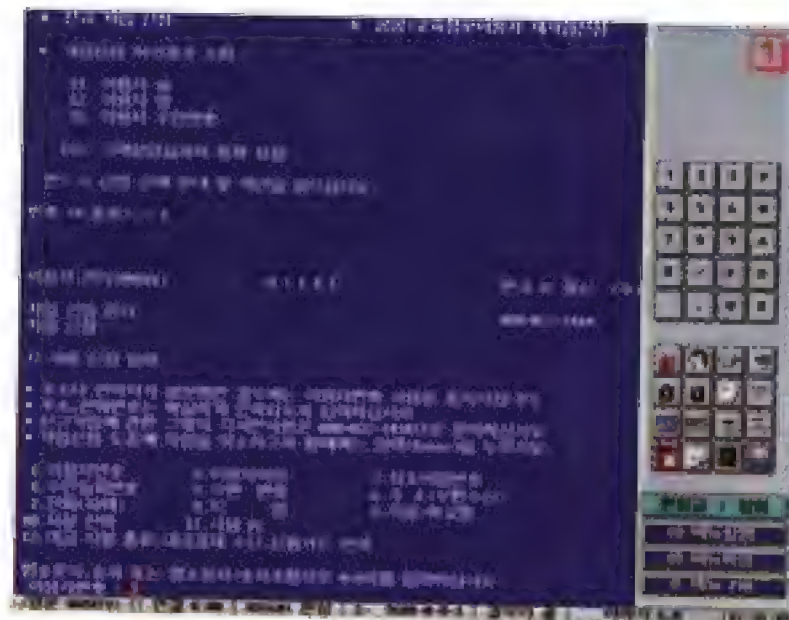
제 2회 접속 후 사용

1회: PC통신 맛보기
(1) 통신 개론
(2) 통신을 위한 준비물
(3) 모뎀 구입 가이드
(4) 이야기의 편리한 기능들 사용
(5) 각 통신망 가입 준비
2회: 접속 후 사용
(1) 윈도우즈용 에뮬레이터 사용하기
(2) 하이텔, 천리안, 나우누리의 명령어와 활용법
(3) 다운로드와 프로토콜 사용
3회: 다양한 통신의 세계
(1) 각 BBS에서의 고급 사용 테크닉과 묘수 공개
(2) 널모뎀과 1:1 통신 사용법, 컴퓨터를 리모트하기
4회: 게임 관련 BBS
(1) 각 BBS에서의 게임 관련 자료 총 추적
5회: 다양한 BBS
(1) 각 BBS에서의 재미있는 동호회, 게시판, 정보등 숨겨져 있는 곳을 찾아
(2) 통신에서 나타나기 쉬운 문제점들 대처법

(1) 하이텔, 천리안, 나우누리의 명령어와 활용법

1. 하이텔

하이텔의 접속 전화 번호를 입력한 다음에 이야기에서 전화를 건다. 접속이 되었으면 화면에 하이텔의 공지사항이 출력된다. 다음 엔터를 치면 아이디와 비밀 번호를 입력하라는 메시지가 나온다.

아직 하이텔에 아이디가 없다면 'HITEL'이라고 타자하여 가입 신청 메뉴로 들어간다. 묻는 말에 정확히 신상 명세를 답하고 결재 방법 등을 정하면 호스트 쪽에서 심사 후 아이디를 부여해준다. 이 때 한가지 주의해야 할 점은 비밀 번호 입력 시에 자기의 신상 명세나 단순한 숫자(12345, 11111, 99999)나 흔한 영어 단어(LOVE, TEST, HELLO)같은 단어들을 정하지 말기를 당부한다. 그 이유는 혹시 해커가 침입하였을 경우 그들이 해킹할 때 사용하는 프로그램이 이러한 단순한 숫자나 문자들의 조합을 여러 번 돌리면서 우연히 맞추는 원리를 기본적으로 이용하기 때문에 비밀번호만큼은 좀 더 신중하게 생각해서 흔하지 않은 것으로 정하기 바란다.

이제 정확히 이용자 번호와 비밀 번호를 입력하였으면 하이텔 초기 화면이 나온다.

초기 화면에 보면 메뉴 번호와 함께 뉴스나 공공정보, 자료실, 게시판 같은 내용이 적힌 메뉴판이 눈에 띈다. 통신상에서는 모든 메뉴들이 주메뉴와 부메뉴 식으로 계속 나무가지 식으로 연결되어져 있기 때문에 처음부터 메뉴를 찾아간다면 자신이 원하는 메뉴까지 찾아가는데 상당한 시간이 소요된다. 이러한 불편함을 덜기 위해 생긴 것이 바로 GO란 명령어이다. 이 GO 명령어를 사용하면 바로 원하는 게시판까지 그냥 갈 수 있다. 그런데 GO 명령어 역시도 전체 명령어 사용법을 바탕으로 익혀두어야만 제대로 쓸 수 있다. 이제 하이텔에 쓰이는 명령어와 활용법에 대해 자세히 살펴보기로 한다.

(1)일반명령어

H	도움말을 보고 싶을 때
X	어느 화면에서나 서비스를 종료하고자 할 때는 X를 치고 Y를 누른다
Z	화면을 다시 전송할 때 (게시물을 읽다가 방금 지나친 화면을 다시 보고자 할 때 사용한다)
HI	어느 화면에서라도 서비스 안내를 이용하고자 할 때
FI	이용자가 현재 하이텔에 접속되어 있는지 확인할 때 (FI다음에 찾고자 하는 사용자의 아이디를 입력하면 된다)
ME	서비스이용 도중 다른 사용자가 대화 초청을 해왔을 때 허용하려면 'ME Y', 거절하려면 'ME N'를 입력

(2) 이동 명령어

GO : 자기가 보고자 하는 메뉴로 직접 이동할 때

GO 영문 인덱스(전체 또는 일부): 해당 인덱스로 곧바로 이동
GO 한글 메뉴명(전체 또는 일부): 해당 메뉴를 보여줌 (예를 들어 경제와 관련된 동호회나 포럼, 자료실 등을 가고자 할 경우에 GO 경제라고만 입력하여도 경제에 관련된 것들을 모두 화면에 나열해 준다)

T: 하이텔 서비스 이용 도중 어느 때라도 초기 화면으로 이동할 때
P: 각 단계의 상위 단계 화면으로 이동할 때
M: 현서비스 항목의 최상위 분류 화면으로 이동할 때
F: 다음 페이지로 이동. 게시판 형식의 일반 게시판에서는 바로 '엔터'만으로 가능
B: 앞 페이지로 이동
A: 각 단계 내에서 앞 단계로 이동할 때
N: 각 단계 내에서 다음 단계로 이동할 때

T	초기 메뉴를 표시
BYE	접속의 종료. 확인을 거치지 않고 회선까지의 접속을 종료
X	회원의 확인을 거쳐 접속을 종료하고 회선을 절단
H	현재 위치에서 사용 가능한 도움말을 열람
엔터	내용이 여러 페이지인 자료에서 뒷페이지 내용 출력
B	내용이 여러 페이지인 자료에서 앞페이지 내용 출력
N	현재 화면의 다음 번호 내용 출력
P	현재 화면의 이전 번호 내용 출력
NL	현재 화면의 다음 메뉴 내용 출력
PL	현재 화면의 이전 메뉴 내용 출력
DIR	목록 열람 상태에서 첫번째 목록 화면 출력
L 번호	해당 번호 이후의 목록 화면 출력
NS	내용이 여러 페이지인 경우, 첫페이지 이후 내용 연속 출력
NR 번호	해당 번호의 내용 연속 출력
Z	현재 이용 서비스에서 이용할 수 있는 기타 명령어 출력
M	현재 표시되어 있는 이전 메뉴를 표시 (하이텔이나 나우누리의 P와 같음)
ME Y/N	현재 자신의 대화 초대 허용/불허 상태를 표시한다
PF ID	해당 회원의 프로필을 출력한다
GO메뉴명	메뉴명 서비스에 직접 이동하는데 사용
USE	금일, 전회까지의 사용시간 및 횟수 출력

(2) 자료실 검색 명령

DATE	등록 날짜별로 목록을 검색하는 기능
FIND	파일명으로 자료를 검색하여 와일드 카드(*)로 검색 가능
FROM	등록자별로 아이디를 입력하여 검색하는 방법
KEY	키워드로 목록 검색
SUBJ	제목 중 원하는 문자열이 있는 목록 검색기능

(3) 전자 우편 명령어

RE	자신에게 온 편지에 대한 답변시에 사용
FR	자신에게 온 편지를 추가 사항을 첨부하여 다른 사람에게 보낼 때
AP	자신이 작성한 게시물/편지를 삽입, 수정 삭제하고자 할 때
CM	보낸 편지 확인에서 아직 수신되지 않은 편지를 삭제

(4) 자료/전송 기능

LS	자기가 필요로 하는 번호부터 자료를 검색하고자 할 때 'LS 지정 번호' 입력
LD	임의 날짜의 게시물을 보고자 할 때 'LD 날짜'
LI	특정 사용자의 게시물을 보기를 원할 때 'LI 아이디'
LT	게시판에서 찾고자 하는 단어가 있는 제목을 전부 보여줌 (LT 영화라고 하면 영화라는 단어가 들어간 제목의 게시물은 모두 찾아서 화면에 출력한다)
LA	자료실에 압축된 파일 내용보기
PT	해당 번호부터 100개의 제목을 보여줌
K	주제어를 가지고 자료를 검색하고자 할 때 'K 바이러스'라고 입력하면 바이러스 라는 주제어를 갖고 있는 게시물들을 모두 출력해준다
KW	현재 메뉴에 등록되어 있는 키워드를 보고자 할 때
PF	PF다음에 아이디를 치면 그 사용자의 프로필을 화면에 출력한다
PR	지정 번호의 게시물이나 정보를 갈무리한다 (지난 연재 1편 이야기 사용법 참조)
DN	지정 번호의 게시물이나 정보를 전송 받을 때 이용
UP	자료를 하이텔에 올릴 때

❶하이텔 가입 신청 메뉴

❷GO 경제를 타이핑 하였을 경우 경제에 관련된 단어가 포함된 게시판이나 동호회가 나열된다

❸전체 대화실 상황 (대화실 주제와 방장의 아이디가 표시되어 있다)

❹대화방에서 예를 들어 bae란 아이디를 가진 사람에게 다음과 같이 귀속말을 할 때

❺천리안에 'guest'라고 아이디를 입력하고 들어간다음 출력되는 공지사항 화면

❻파일 다운로드 화면 (막대 그래프가 현재 다운로드 받은 용량을 표시하며, 그 파일을 다 받을 예상시간 등이 화면에 표시된다)

2. 천리안

천리안 역시 하이텔과 비슷한데 초기 화면에서 'GUEST'로 들어가 소정의 가입 양식에 따라 가입하면 된다. 가입을 마친 후 아이디를 부여받으면 아이디와 비밀 번호를 입력하고 들어간다. 천리안의 경우에는 명령어에 있어서 하이텔이나 잠시 후 설명할 나우 누리와는 다른 점이 몇가지 있기 때문에 처음 천리안에 들어가는 사람은 혼란이 있을 수 있다.

3. 나우누리

나우누리는 처음 들어서면 대형 BBS같지 않고 사설 BBS같은 친근한 느낌이 있다. 나우누리 역시도 소정의 가입 양식에 따라 가입을 마친 후 가입 확인 전화와 가입 고지서를 납부하면 아이디가 나온다. 아이디를 입력한 후에 비밀 번호를 누르고 접속하도록 한다. 나우누리는 하이텔과 주로 명령어 스타일이 비슷하기 때문에 하이텔과 중복되는 명령어 이외에 특이한 명령어들을 중심으로 설명한다.

(1) 일반 명령어

P	번호 본문 읽기 중 다른 번호의 게시물을 읽을 때
QUIT	이용 종료
GO	번호 해당 메뉴 인덱스 바로 한단계 아래 번호까지 입력 가능
WD ID	특정 이용자의 이용 메뉴 조회
TO ID	쪽지(1줄 메시지) 보내기
MSG	메시지 수신 상태 확인
MSG R	최근 받은 쪽지는 10개까지 출력
CLS	화면 지우기
UID	총 접속 이용자 ID 조회
USER	현재 메뉴 이용자 현황
USER ALL	전체 메뉴별 이용자 현황
TIME	서비스 이용시간, 접속 호스트 확인
MEMO	1줄 쪽지 메시지 남기기
ANSI	화면 제어 코드 조정

(2) 게시판 명령어

E	본인이 올린 글 수정하기
PT	게시물 제목 연속 출력
TW	특정 게시물 본문에서 관련 글 쓰기
TL	관련 자료(본문 우측 상단 표시) 제목보기
TD	관련 끊기

❼나우누리에 time 명령어를 사용하여 접속 시간 등에 관한 안내를받는다

❽전체 이용자수를 확인한다

(2) 다운로드와 프로토콜의 사용

하이텔이나 천리안, 나우누리 모두 다운로드나 업로드 방식은 거의 비슷하다. 이 다운로드나 업로드를 통해서 유저들은 통신으로 여러가지 프로그램들을 받을 수 있어 좋은 공개 자료나 화일 등을 전화선을 통해 얻을 수 있다. 우선 자료실에 들어가 위에서 익혔던 명령어를 통해서 자료를 검색한다. 자신이 다운로드 받기를 원하는 자료를 찾았으면 그 번호를 기억해두었다가 다운로드 명령어를 실행한다. 하이텔의 경우를 예를 들면 자료의 번호가 1234의 경우 'dn 1234'라고 타이핑하면 이제 다운로드를 시작할 준비가 된 것이다.

잠시 호스트 컴퓨터 쪽에서 아까 타이핑한 번호의 자료를 찾은 후에 화일명을 알려주고 확인을 한번 요한다. 화일명이 맞으면 이제 프로토콜을 선택하면 되는데 하이텔의 경우 가장 무난한 것이 바로 ZMODEM이다. 이 프로토콜은 호스트와 자신의 컴퓨터간에 서로를 연결시켜주는 일종의 프로그램 같은 역할인데 이 프로토콜에 따라 모뎀 속도 이외의 실제 속도에 차이가 날 수 있다. 한때는 '어떤 프로토콜들은 정말 빠르더라'하면서 수십여가지 프로토콜들이 난무하여 사설 BBS 같은 경우에는 여러 프로토콜들은 지원하기도 하였다. 그러나 웬만한 프로토콜이라면 속도에 그렇게 큰 차이는 없으므로 ZMODEM 정도만 완벽히 다루어도 무난하게 사용할 수 있다. 그리고 KERMIT같은 프로토콜은 몇년 전 통신 초창기에 편지 같은 작은 용량의 파일을 수송했던 프로토콜인데 지금은 다른 프로토콜들에 비해 그 속도가 상당히 느리기 때문에 거의 사용하지 않고 있다.

ZMODEM을 선택하였으면 이제 잠시 후 프로토콜을 가동하라는 메시지가 나온다. 만약에 이야기의 처음 셋업시에 자동 다운로드 기능을 하였다면 이 부분에서 화면이 자동으로 그래프가 나오는 다운로드 화면으로 바뀐다. 그러나 만약 이 기능을 지정하지 않았다면 사용자가 임의로 조작해주어야 한다.

우선 위에서 설명한 순서대로 차례대로 작업을 한 다음 마지막 부분에서 이상한 숫자나 문자 조합이 나오고 화면이 멈추면 키중에 〈PgDn〉이라고 쓰여진 키를 누른다. 이제 화면에 프로토콜 메뉴가 이야기 상에서 나온다. 이중에 ZMODEM을 선택하면 되며 만약 다른 프로토콜을 사용할 경우에는 사용자 정의 프로토콜 중에서 사용하면 된다. 그리고 ZMODEM R 기능은 ZMODEM으로 다운로드를 받다가 중간에 잡음의 영향으로 파일이 끊어졌을 경우 그 이후부터 이어받기 기능을 할 경우이다. ZMODEM의 경우는 이어받기 기능이 좋아서 웬만한 에러가 아닌 한 이어받기가 가능하므로 혹시 화일이 짤렸더라도 그 화일을 지우거나 수정하지 말고 다시 통신에 접속하여서 이어서 받으면 된다.

다운로드를 마쳤으면 통신을 끝내고 도스에 들어가서 목록을 뒤져보아야 할 것이다.

그러나 막상 그 많은 디렉토리 중에 어디에 있는지 알 수가 없다. 그것은 이야기의 초기 설정시 사용자가 설정한 디렉토리에 의해 그 화일이 들어간 것이다. 일반적으로 이야기 디렉토리 안에 DOWN 이라는 디렉토리에 있다. 보통 통신에 쓰이는 화일들은 압축되어 있다. 이제 그 화일의 압축을 풀어야 하는데 흔히 녹인다는 말을 쓴다. 압축을 사용하는 이유는 통신상에서 화일의 용량은 전화비와 시간으로 직결되기 때문에 대부분의 사용자들이 압축 기능을 이용하여 화일의 용량을 작게 만든다. 또한 여러 개의 화일들을 하나로 묶어서 하나하나 업로드하거나 다운로드 하는 불편을 줄였다.

가장 보편적으로 쓰이는 압축 파일의 확장자는 *.LZH, *.ZIP, *.ARJ이다. 최근에는 통합 압축 프로그램이라고 하여서 이러한 압축 파일을 어느 것이나 자동으로 풀어주는 프로그램이 등장하여 이러한 프로그램을 써보는 것도 괜찮다.

(3) 대화실 사용법

통신을 처음하는 사람들이 가장 설레는 단어가 바로 '채팅'이라는 단어이다. 흔히 영어에서 채팅은 수다를 떤다는 뜻으로 쓰이는데 PC통신 상에서도 같은 의미로 쓰인다. 지역이나 관심사, 연령이 다른 사람들이 한자리에 모여서 얼굴을 보지 않고 이야기를 나눈다는 것 만으로도 설레일 것이다.

각 통신망에서도 대화방은 모두 지원하고 있으며 하이텔의 경우에는 최근에 늘어나는 늘어나는 사용자 수를 고려하여 방을 200개로 늘렸다. 그리고 나우누리의 경우 한달에 30시간이상 대화방에 있을 경우 추가 요금을 징수한다. 그러나 이러한 대화방에 너무 많이 들면 컴퓨터가 통신 본연의 목적을 하는 것이 아니라 단순한 수다 기계로 전락하고 말 것이다. 참고적으로 대화방에서의 명령어는 하이텔과 나우누리를 중심으로 설명해 나가기로 하겠다.

<하이텔의 대화방 기능>

ST	해당 대화실의 상태를 파악하고자 할 때 (ST라고 타이핑하면 대화실 전체에 방이 몇개이고 방의 주제는 무엇인지 등에 관 한 사항 등을 파악할 수 있고 ST라고 타이핑 한 다음에 방번호를 입력하면 그 방에 이용자는 누구이며 방의 주제는 무엇인지 파악할 수 있다)
O	특정 주제를 가지고 대화실을 개설하고자 할 때 'O'를 입력한 후 엔터를 누르면 개설됨
J	특정 대화실에 참여하기를 원할 때 'J 대화실 번호'를 사용하면 그 대화실에 참 여 가능
IN	특정인과 대화를 원할 때 'IN ID'를 사용하면 특정인에게 자신의 ID와 초청 메 시지가 송출됨
WH	특정 ID가 있는 대화실을 알려고 할 때
FI	특정 ID가 접속해 있는지 알고자 할 때
PF	특정 ID의 신상명세를 알고자 할 때
TO	대화 중에 두 사람만의 이야기를 하고자 할 때 (예를 들어 아이디가 LOVE인 사람에게 귀속말을 하고 하면 /TO LOVE 안녕하세요? 라고 타이핑하면 된다)
Q	대화를 끝내고 대화실을 빠져나오고자 할 경우
EX	대화 중에 'EX' 명령어를 사용하면 해당 이용자와 대화 거부
US	현재 하이텔에 접속해 있는 전체 이용자의 수를 알 수 있다

대화실은 크게 대기실과 대화방으로 구성되어 있다. 대기실에서는 위의 명령어를 그대로 사용하면 되지만 대화방 내부에서 이용할 경우에는 명령어 앞에 반드시 '/'를 붙여야만 사용할 수 있다. 그 이유는 대화시에 사용하는 단어들과 혼동을 방지하기 위해서 명령어 앞에 '/'를 붙이도록 하고 있다. 만약 '/'를 붙이지 않고 사용하면 명령어 역시도 하나의 단어로 생각하고 그냥 말로 인식하고 만다.

(4) 윈도우즈용 소프트웨어

국내에서는 통신 사용자중 대다수가 이야기 프로그램을 사용하고 있다. 그러나 최근 들어서 인터넷에 관심이 높아짐에 따라 네트 스케이프 같은 프로그램들의 사용에 관심을 갖게 되었다. 이에 따라 자연히 윈도우즈용 통신 에뮬레이터를 원하게 되었고 각 통신 서비스 업체들에서도 앞다투어 프로그램을 발표하였다.

그 예로는 하이텔의 'HIM' 천리안의 '배직콜', 나우누리의 '나우로원'이 현재 나와있으며 곧 본격적으로 통신 서비스에 참여할 삼성의 '애니텔'이나 한글과 컴퓨터 등에서도 자사 에뮬레이터를 준비하고 있는 것으로 알려졌다. 여기에 외국산 프로그램인 'QMODEM PRO'같은 경우는 최근 들어 그 인기가 하향 추세이나 해외 BBS 접속 시에서는 국산 에뮬레이터들보다 안정성이 뛰어나 아직도 사용자들로부터 사랑 받고 있다.

96년 상반기부터는 이러한 에뮬레이터들이 더욱 버전업 될 전망인데 하이텔과 천리안이 특히 더 주력하고 있다. 그 이유는 나우컴에 비해 별다른 인기를 끌지 못한 것으로 풀이되는데 아마도 나우컴과 두 회사간의 에뮬레이터 개발 경쟁이 더욱 뜨거울 것으로 예상된다. 또한 나우컴 역시도 나우로원 2.0버전으로 업버전 시킨다는 계획을 갖고 더욱 자리 굳히기에 주력하고 있다.

본지에서는 현재 발표된 나우로원 1.6 버전을 중심으로 윈도우즈용 소프트웨어에 대해 설명해나가기로 하겠다.

1. 나우로 원

나우로 원은 나우컴에만 접속할 수 있기 때문에 하이텔이나 천리안 사용자들은 프로그램을 사용하여도 도움이 되질 않는다. 하지만 곧 개선되어 발표될 자사 에뮬레이터에서는 나우로 원보다도 더욱 좋은 기능들을 탑재할 것이라 기대된다. 나우로원 1.6버전의 장점은 TCP/IP를 지원함에 따라 기존의 인터넷을 통하여 나우누리 서비스에 접속하던 이용자도 TCPMAN등의 WINSOCK에뮬레이터를 띄워 나우로원을 구동할 수 있다.

그리고 기존에 불안정하였던 ZMODEM 문제를 개선하여 ZMODEM을 무리없이 사용할 수 있다. 그리고 최근 들어 인터넷에서 선풍을 일으키고 있는 리얼오디오 기능을 지원하여 리얼타임으로 음성 또는 음악을 들을 수 있다. 이러한 기능을 탑재함으로서 국내에서도 이제 통신이 완벽한 멀티미디어 시대로 넘어갈 수 있는 초석을 마련했다고 할 수 있다. 특히 나우로원에서는 각종 메뉴의 설명이나 초기 실행시 간단한 인사말이나 도움말을 음성으로 처리하고 있어서 사용자로 하여금 친근감을 갖게 하고 있다.

또한 미니체트라고 하여 특정 이용자와 쪽지를 주고받는 경우 전용창을 통해 대화를 할 수 있기 때문에 동시에 여러 사람과 쪽지를 주고받을 때도 아이디를 입력하지 않고 여러 개의 쪽지 대화창 중 특정 대화창만 선택하여 내용을 전송할 수 있으며 대화하고 있는 상대방의 프로필, 쪽지 내용 저장등의 기능을 제공하고 있다.

나우로 원의 사용 방법은 화일을 다운로드 받은 다음 압축을 풀어 일정한 디렉토리에다가 옮겨다 두었다 다음에 윈도우즈에 들어가서 실행 메뉴에서 SETUP.EXE 파일을 실행한다. 이제 그룹을 생성하면 아이콘에다가 마우스를 클릭한 후에 셋업 메뉴에서 시스템 사항을 정확히 기입한다. 통신 환경 설정이 완료되면 상단 메뉴에서 <접속하기>를 선택하고 저장을 한 뒤에 접속 걸기 버튼을 이용하여 나우누리에 접속하면 된다. 그리고 웹브라우저 같은 외부 프로그램을 등록하여 인터넷에 들어가기 위해서는 외부 프로그램 등록 메뉴에서 절차에 맞게 등록해주면 된다.

> **프로토콜**
>
> 프로토콜이란 컴퓨터 시스템 사이의 정보 교환을 관리하는 규약또는 약속이라 하고, 특히 데이터 통신에서 매우 중요하게 사용된다. 이러한 약속에는 상대방의 호출 및 답신, 통신의 연결 및 단절, 메시지의 블록화 형식, 오류 발생시의 처리 방법, 각종 코드 변환 등이 포함된다. 프로토콜은 그 자체만으로는 어떤 소프트웨어나 하드웨어가 아니고 단지 약속일 뿐이다. 프로그램에 따라서 내장 프로토콜과 외장 프로토콜을 사용하는 경우가 나뉘는데, 일반적으로 이야기 같은 경우는 ZMODEM같은 내장 프로토콜을 사용한다. 그리고 일부 프로그램에서는 '텍사스 제트 모뎀'이란 외장 프로토콜을 사용하기도 한다.

2. 윈도우즈용 에뮬레이터의 장점

간단히 나우로 원에 대해 살펴보았지만 윈도우즈 에뮬레이터의 장점은 여러가지로 설명할 수 있다.

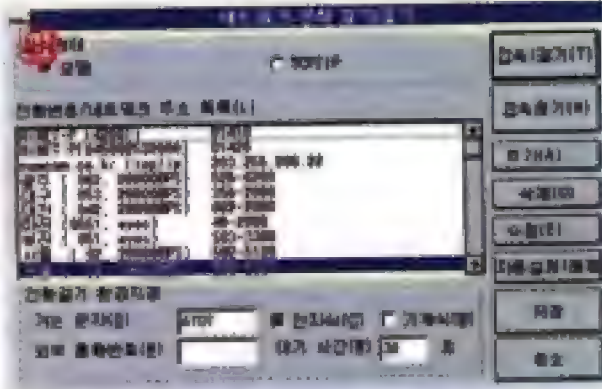
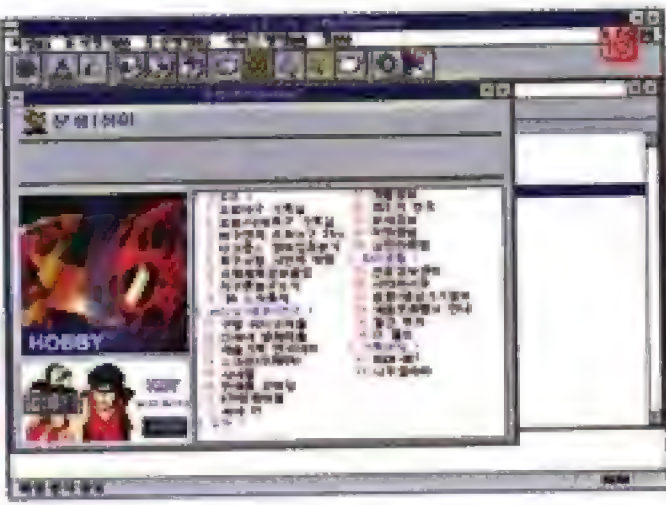
첫째, 인터넷 접속에 유리하다는 점이다.

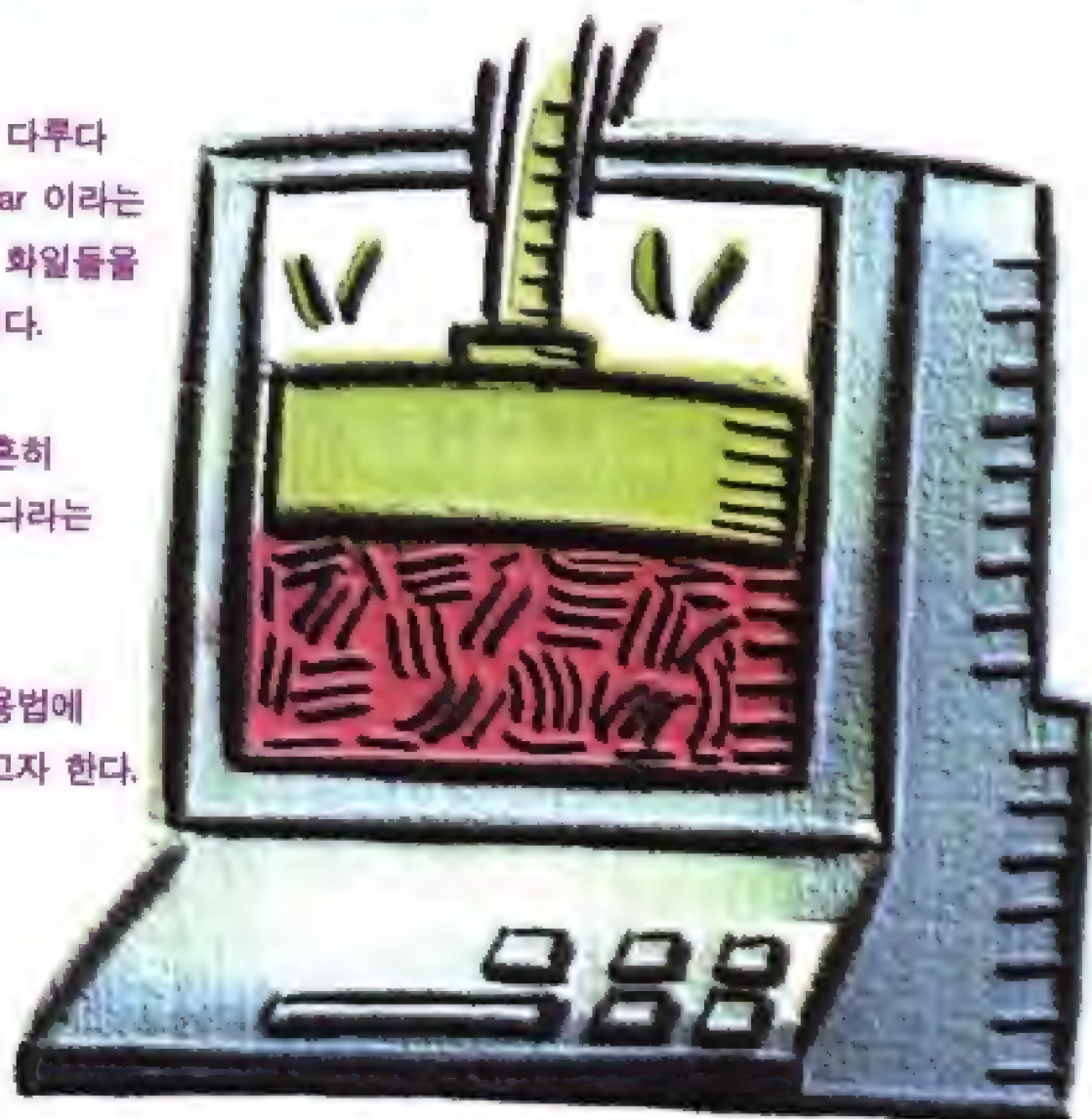
둘째로는 윈도우즈 상에서 동시 작업이 가능하기 때문에 다운로드나 업로드하는 시간에 워드 프로세서를 작성하거나 다른 프로그램을 구동시키거나 게임을 할 수 있다.

세째로 멀티미디어 환경을 제공하여 좀더 질높은 환경에서 통신을 즐길 수 있으며, 앞으로 다가올 화상 통신 기술 등에서도 적용 분야가 넓다는 것이다. 앞으로 인터넷이나 MSN같은 네트워크의 발전과 더불어 윈도우즈용 에뮬레이터는 더욱 발전할 것이며 현재 국내에서 가장 많은 사용자를 갖고 있는 이야기와 좋은 승부가 되리라 생각된다.

❾전화걸기(마우스로 선택하여 클릭하면 가능하며, 전화를 걸기에 앞서 통신 포트 등이 제대로 설정되어 있는지 확인해야 한다)

❿나우로원은 그래픽 화면을 함께 제공하여 더욱 질높은 통신환경을 제공한다

⓫나우로원 전체 메뉴 아이콘(한눈에 쉽게 파악된다)

컴퓨터의 비람을 빼주는 압축프로그램

컴퓨터를 자주 다루다 보면 arj, zip, rar 이라는 확장자가 붙은 화일들을 자주 접하게 된다. 이들 화일들은 압축화일들로 흔히 압축한다, 얼린다라는 표현을 쓴다. 이번호부터는 압축화일의 사용법에 대해서 연재하고자 한다.

압축 프로그램

하루하루가 다르게 컴퓨터의 세계는 변화해가고 있다. 그 중에서도 사용자들이 피부로 느낄 수 있는 것 중의 하나는 컴퓨터가 사용하는 저장 수단일 것이다. 초기의 '펀치 카드'(천공카드라고도 하며, 종이로 된 카드에 구멍을 뚫어 사용했다)에 이어 자기 코일로 된 '마그네틱 코어'라는 장치가 사용되었고, 이어서 자기 '테이프'와 '디스크', 그리고 오늘날의 CD-ROM까지 발전하였다. 대용량, 소형화의 추세로 이어지는 것을 알 수 있다. 이에 반하여 컴퓨터가 취급하는 데이터는 어떠한가?

예전의 컴퓨터 데이터의 양은 수십, 수백에서 수천 글자에 한정되었다. 그러나, 점점 처리를 요구하는 데이터의 양이 많아지고 컴퓨터의 사용 추세가 멀티미디어라는 시대에 이르면서 급기야는 글자뿐만 아니라 그림과 음향 등의 복합적인 대량의 데이터를 처리해야하는 시대가 오게 된 것이다.

이에 따라 화일의 크기가 커지는 것은 당연한 것이고 결국 사용자는 화일의 크기에 쫓기다시피 하면서 컴퓨터를 사용해야만 하게 되었다. 불과 3, 4년전의 100MB용량은 컴퓨터 사용에 있어서 충분한 양이었지만 지금은 하나의 게임 프로그램 용량에 지나지 않는다. 이런 현실속에서 인간의 두뇌로 생각해낸 것이 바로 압축 프로그램인 것이다.

압축의 출발점

압축이란 말 그대로 화일의 크기를 작게 만드는 것이다. 이미 잘 알려진대로 컴퓨터는 0과 1이라는 것밖에 모르는 기계이다. 컴퓨터가 사용하는 데이터는 모두 0과 1로 구성되어 있고, 이 0과 1의 배열 순서에 따라 그 내용이 결정되는 것이다. 이 사실은 조금만 생각해 보면 아주 중요한 사실을 함하고 있다. 0과 1, 이 두가지의 부호만을 가지고 있다는 사실은 데이터의 형태를 단순화하기에 유리하기 때문이다.

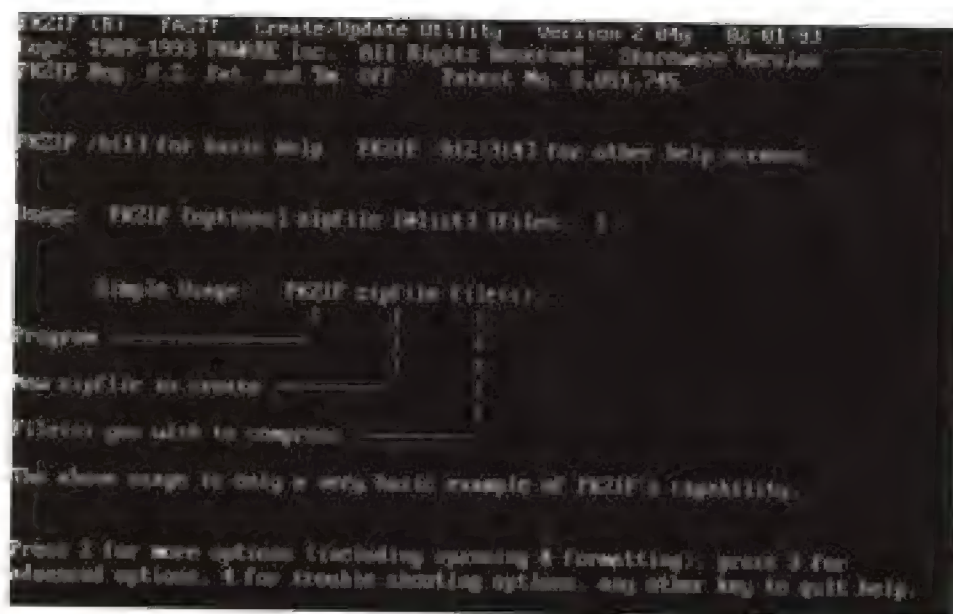
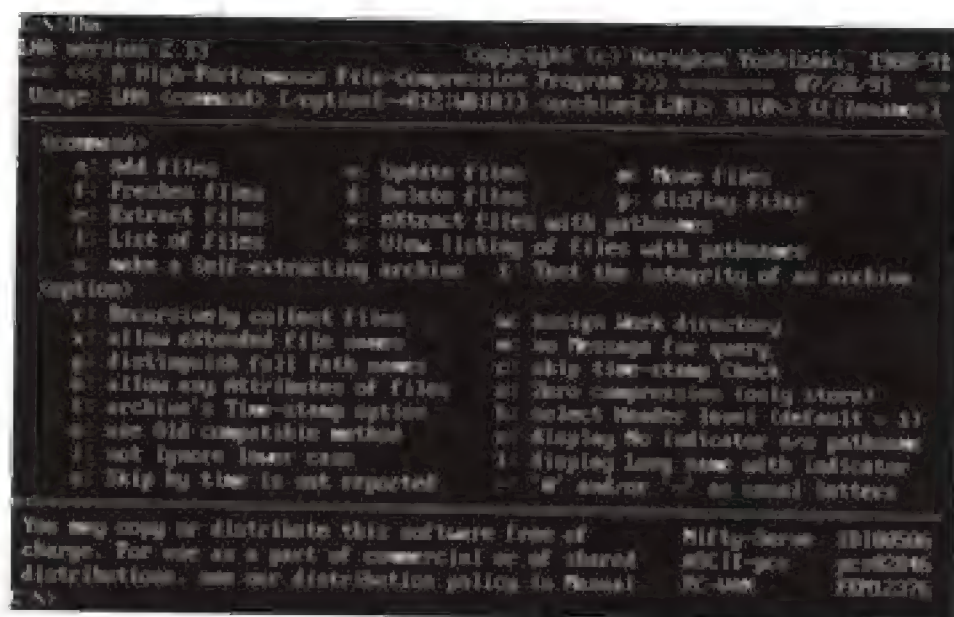
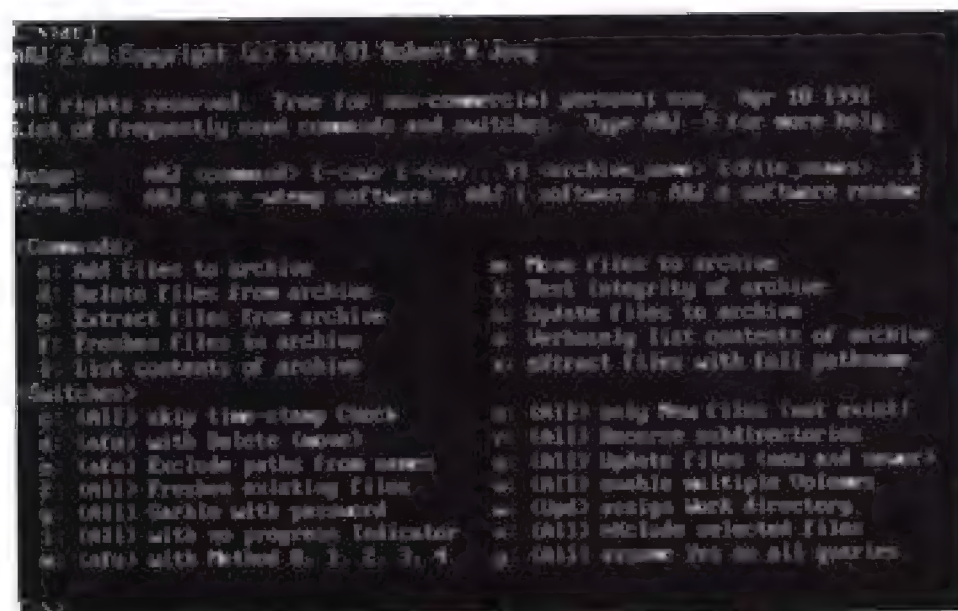
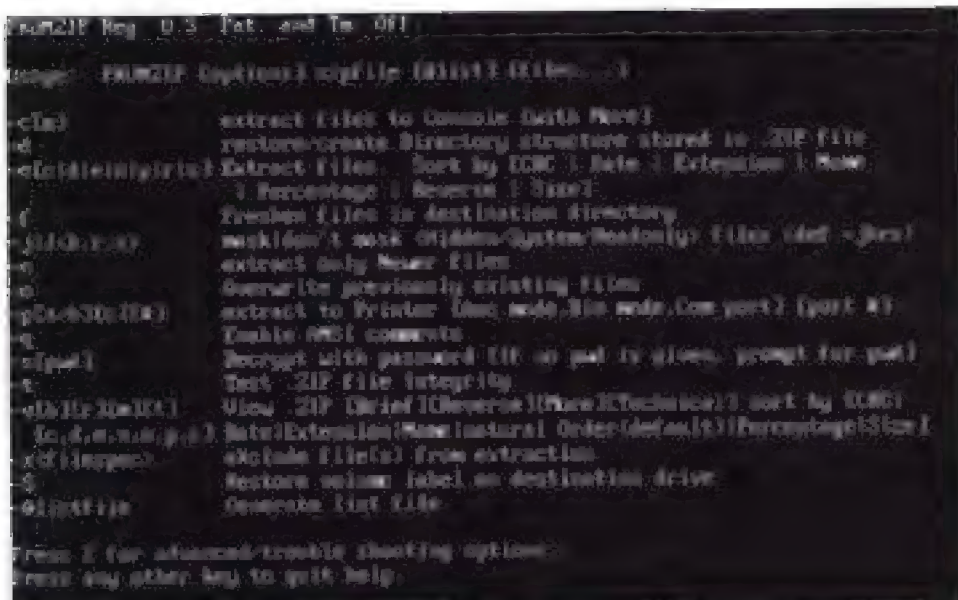
이미 잘 알려진 압축의 기본 원리는 다음의 예를 보면 쉽게 이해가 갈 것이다. '00000 1111 000 11'이라는 데이터가 있을때 이것은 14자리를 차지한다. 이것을 '05 14 03 12'로 표현한다면 총 자릿수는 8자리로 줄게 된다. 14자리를 100%라고 보면 8자리는 57%로 43%가 줄어든 결과를 가져온 것이다. 이를 발전시켜서 더 복잡한 실제 데이터의 자릿수를 줄이는 것이 바로 압축 프로그램인 것이다.

압축 프로그램의 종류

이제부터는 압축 프로그램의 종류에 대하여 알아보도록 하자. 지금까지 압축 프로그램은 많은 발전을 거쳐왔다. 초기의 압축 프로그램은 간단한 기본 기능의 압축만을 수행하는 프로그램들이었지만 점점 사용하기에 편리하고 다양한 기능을 제공해주는 프로그램들이 등장하였다. 현재는 ARC, LHA, PKZIP/PKUNZIP, ARJ, ZOO, DIET, RAR등이 압축 프로그램들의 종류라고 말할 수 있으며, 주로 사용되는 압축 프로그램들은 LHA, PKZIP, ARJ와 최근의 RAR을 꼽을 수 있다.

이번 압축 프로그램 사용 설명에서는 앞의 4가지 프로그램들의 기본적인 사용 방법과 다양한 사용 방법에 관하여 알아보도록 하겠다.

압축 유틸리티란?

압축 유틸리티란 화일 원래의 크기를 압축원리를 이용해서 줄여주는 프로그램이다. 압축 유틸리티에는 화일을 압축한 후에도 그대로 사용할 수 있는 실행화일 압축 유틸리티와 실행한 후 풀어서 사용하는 일반 압축 유틸리티로 크게 구분된다.

압축의 기본 개념

컴퓨터에서 압축을 하는 것은 결국 하나의 화일의 크기를 줄이는 것이다.

이것은 결국 크기가 100인 FILE-A를 크기가 60인 FILE-Z로 만드는 것으로, 이때 FILE-Z가 압축 화일이 되는 것이다. 위의 경우에는 하나의 압축 화일 FILE-Z내에 FILE-A만 크기가 60으로 줄어서 들어 있다.

그러나, 압축을 조금 더 확장하여 크기가 각각 100인 FILE-A, FILE-B, FILE-C라는 3개의 화일을 하나의 압축 화일 FILE-Z에 넣을 수가 있는 것이다. 이 경우에는 FILE-Z라는 하나의 압축 화일내에는 FILE-A, FILE-B, FILE-C의 3개의 화일이 각각 크기가 줄어서 들어가 있게 된다.

이것을 더욱 더 확장하면 현재 존재하고 있는 압축 화일 FILE-Z내에 FILE-D 라는 압축되지 않은 화일을 추가로 압축하여 넣을 수가 있고, 반대로 압축 화일 FILE-Z내에 압축되어 존재하는 FILE-A라는 화일을 압축 화일 FILE-Z내에서 삭제할 수도 있다.

LHA

LHA는 일본인이 만든 프로그램으로 초기에 널리 사용되다가 ARJ에게 그 자리를 조금씩 빼앗겼다. 그러나, 아직도 널리 사용되는 프로그램의 하나이며, LHA로 압축된 화일은 확장자가 [LZH]이고, 사용법은 다음과 같다.

( )는 생략이 가능함을 나타낸다.

LHA 명령 (옵션) 압축화일이름 (압축할 화일이름)

명령 : 압축을 할 것인가, 압축을 풀 것인가, 아니면 압축한 화일의 내용을 볼 것인가등을 지정한다

옵션 : 압축 명령에 보다 더 자세한 방법을 지시하는 것으로 생략이 가능하다

압축 화일이름: (드라이브명:\디렉토리명\)화일이름. 압축을 실행한 결과로 생성될 압축 화일의 이름을 지정하는 것으로 드라이브명과 디렉토리명은 생략이 가능하나, 화일 이름은 반드시 명시해 주어야 한다. 확장자[LZH]는 생략 가능하다.

압축할 화일이름: (드라이브명:\디렉토리명\)(화일이름_). 드라이브명과 디렉토리명은 생략이 가능하고, 화일 이름을 주면 그화일만 압축이 되고 화일 이름내에 와일드카드(*,?)를 사용할 수 있으며, 복수개의 화일 이름을 주는것이 가능하다. 이름을 주지 않으면 현재 작업중인 디렉토리내의 모든 화일을 압축한다.

```
C:\>lha
LHA version 2.13                       Copyright (c) Haruyasu Yoshizaki, 1988-91
=== <<< A High-Performance File-Compression Program >>> ======== 07/20/91 ===
Usage: LHA <command> [/option[-+012|WDIR]] <archive[.LZH]> [DIR\] [filenames]

 <command>
   a: Add files          u: Update files              m: Move files
   f: Freshen files      d: Delete files              p: disPlay files
   e: Extract files      x: eXtract files with pathnames
   l: List of files      v: View listing of files with pathnames
   s: make a Self-extracting archive    t: Test the integrity of an archive
 <option>
   r: Recursively collect files         w: assign Work directory
   x: allow eXtended file names         m: no Message for query
   p: distinguish full Path names       c: skip time-stamp Check
   a: allow any Attributes of files     z: Zero compression (only store)
   t: archive's Time-stamp option       h: select Header level (default = 1)
   o: use Old compatible method         n: display No indicator a/o pathname
   i: not Ignore lower case             l: display Long name with indicator
   s: Skip by time is not reported      -: '@' and/or '-' as usual letters
==============================================================================
 You may copy or distribute this software free of     Nifty-Serve  SDI00506
 charge. For use as a part of commercial or of shared  ASCII-pcs    pcs02846
 distributions, see our distribution policy in Manual. PC-VAN       FEM12376
C:\>
```

LHA의 도움말 메시지

압축시의 사용 예

C:\DOS> lha a command.lzh command.com

위의 예는 현재 DOS 라는 디렉토리 상에 존재하는 command.com 이라는 화일을 command.lzh 라는 압축 화일로 압축을 하라는 의미이다. 결과적으로 현재 DOS 디렉토리내에 command.lzh 라는 압축 화일이 새로 생기면서 그 내용은 압축된 command.com 화일인 것이다. 물론 기존에 존재하던 command.com 이라는 화일도 DOS 디렉토리내에 존재한다.

C:\DOS> lha a dos.lzh command.com setver.exe himem.sys

위의 예는 현재 DOS라는 디렉토리 상에 존재하는 'command.com', 'setver.exe', 'himem.sys' 라는 화일을 'dos.lzh' 라는 압축 화일로 압축을 하라는 의미이다. 결과적으로 현재 DOS 디렉토리내에 dos.lzh 라는 압축 화일이 새로 생기면서, 그 내용은 압축된 command.com, setver.exe, himem.sys 3개의 화일인 것이다. 물론, 기존에 존재하던 command.com, setver.exe, himem.sys 라는 화일도 DOS 디렉토리내에 존재한다.

C:\DOS> lha a dos.lzh

위의 예는 현재 'DOS'라는 디렉토리 상에 존재하는 모든 화일을 'dos.lzh' 라는 압축 화일로 압축을 하라는 의미이다. 결과적으로 현재 DOS 디렉토리내에 dos.lzh 라는 압축 화일이 새로 생기면서 그 내용은 압축된 DOS 디렉토리내의 모든 화일인 것이다. 물론 기존에 DOS 디렉토리에 존재하던 모든 화일도 DOS 디렉토리내에 계속 존재한다.

압축 유틸리티의 사용방법

압축 유틸리티의 사용법은 압축명령어를 프롬프트상에서 /? 를 치면 사용방법이 나온다. 또는 해당압축화일의 도큐멘트화일을 EDIT 명령어나 HWP로 읽어서 사용하면 된다.

해제시의 사용 예

C:\DOS> lha e command.lzh

위의 예는 현재 DOS 라는 디렉토리 상에 존재하는 command.lzh 이라는 압축 화일을 압축 해제하라는 의미이다. 결과적으로 현재 DOS 디렉토리내에 command.com 이라는 화일이 생긴다.

C:\DOS> lha e dos.lzh command.com setver.exe

위의 예는 현재 DOS라는 디렉토리 상에 존재하는 dos.lzh 이라는 압축 화일에서 command.com 과 setver.exe 라는 2개의 화일을 압축 해제하라는 의미이다.

내용 확인시의 사용 예

C:\DOS> lha l dos.lzh

이것은 dos.lzh라는 압축 화일이 어떤 화일들을 압축하여 가지고 있는가를 보고자하는 명령이다. dos.lzh라는 압축 화일이 command.com, setver.exe, himem.sys라는 3개의 화일을 압축한 화일일 때 결과는 다음과 같은 화면이 나타날 것이다.

```
C:\>lha l dos.lzh

Listing of archive : DOS.LZH

 Name          Original    Packed  Ratio  Date      Time     Attr Type  CRC
 COMMAND.COM     54619     33190  60.8% 93-09-30 06:20:00 ---w -lh5- ACEC
 SETVER.EXE      12015      6293  52.4% 91-03-02 03:55:22 a--w -lh5- 5B1D
 HIMEM.SYS       29136      8863  30.4% 93-09-30 06:20:00 a--w -lh5- 2DBA
    3 files      95770     48346  50.5% 95-12-20 16:36:06

C:\>
```

압축된 내용 확인

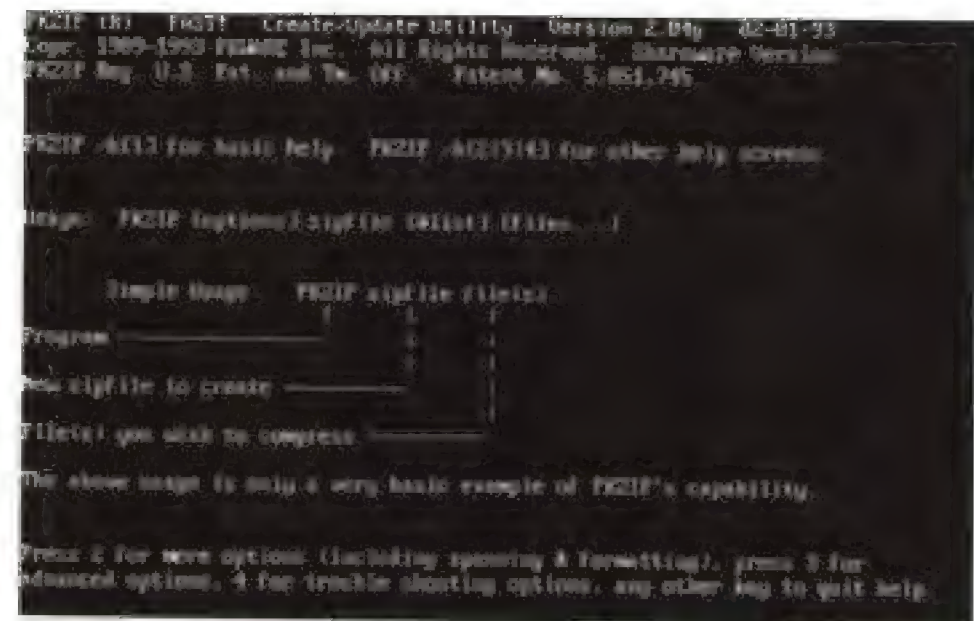
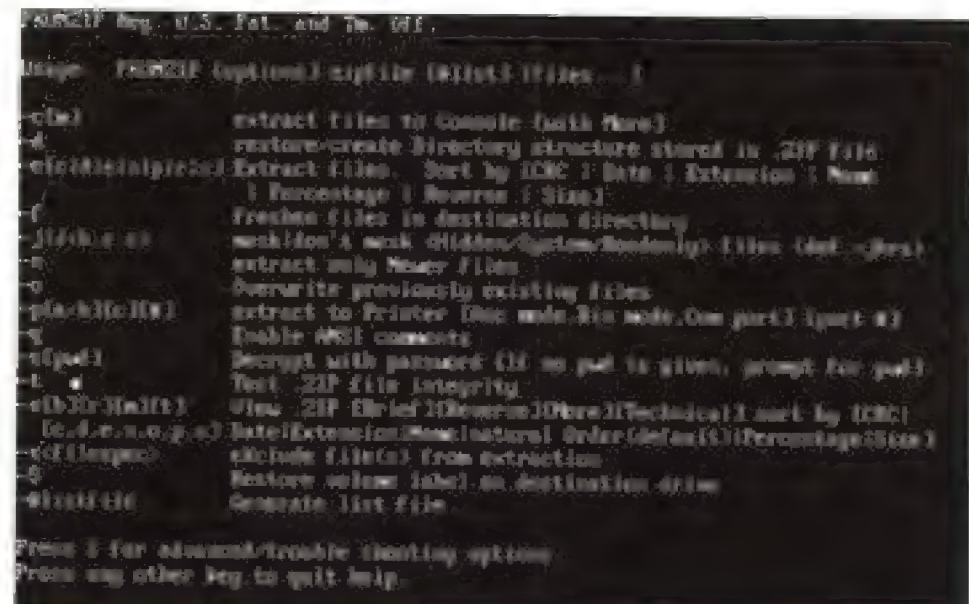
일반적으로 사용하는 명령들

명령	설명
Add	압축 화일을 생성할때 사용하는 명령. 기존의 압축 화일에 화 일을 추가하는 것도 가능하다
Update	기존의 압축 화일에 화일을 추가할때 사용하는 명령
Delete	압축 화일내에 있는 화일을 삭제할때 사용하는 명령
Extract	압축 화일로부터 화일을 압축 해제할때 사용하는 명령
List	압축 화일이 현재 어떤 화일들을 포함하고 있는가를 표시하는 명령
Self-extract	압축 화일의 압축 해제가 스스로 가능하도록 압축 화일을 실행화일로 만드는 명령. 생성된 실행 화일을 실행시키면 압축이 해제된다
Test	현재 압축되어있는 화일들의 상태를 검사하는 명령

PKZIP/PKUNZIP

다른 압축 프로그램들과는 달리 압축 프로그램과 해제 프로그램이 분리되어져 있다. 확장자는 [.ZIP]이고 다른 압축 프로그램들에 비해서 메모리를 이용하는 방법이 다양하고 최대한의 메모리 사용을 가능하게하여 압축과 해제의 속도가 빠르다. 사용법은 다음과 같다.

( )는 생략이 가능함을 나타낸다.

PKZIP (옵션) 압축화일이름 (압축할 화일이름)

PKZIP의 도움말 메세지

PKUNZIP의 도움말 메세지

PKUNZIP (옵션) 압축화일이름 (압축할 화일이름)

(옵션): 압축 명령에 보다 더 자세한 방법을 지시하는 것으로 생략이 가능하다.

압축 화일이름: (드라이브명:\디렉토리명\)화일이름. 압축을 실행한 결과로 생성될 압축 화일의 이름을 지정하는 것으로 드라이브명과 디렉토리명은 생략이 가능하나 화일 이름은 반드시 명시해 주어야 한다. 확장자 [.ZIP]은 생략 가능하다.

압축할 화일이름: (드라이브명:\디렉토리명\)(화일이름_). 드라이브명과 디렉토리명은 생략이 가능하고, 화일 이름을 주면 그 화일만 압축이 되고, 화일 이름내에 와일드카드(*,?)를 사용할 수 있으며, 복수개의 화일 이름을 주는 것이가능하다. 이름을 주지 않으면 현재 작업중인 디렉토리내의 모든 화일을 압축한다.

PKZIP/PKUNZIP의 도움말 메시지는 기본적인 도움말과 추가적인 도움말로 되어있어서, 키보드의 숫자 2, 3, 4를 누르면 각각 깊이 있는 도움말이 화면에 출력된다.

압축시의 사용 예

C:\DOS> pkzip command.zip command.com

위의 예는 현재 DOS 라는 디렉토리 상에 존재하는 command.com 이라는 화일을 command.zip 라는 압축 화일로 압축을 하라는 의미이다. 결과적으로 현재 DOS 디렉토리내에 command.zip 이라는 압축 화일이 새로 생기면서 그 내용은 압축된 command.com 화일인 것이다. 물론 기존에 존재하던 command.com 이라는 화일도 DOS 디렉토리내에 존재한다.

C:\DOS> pkzip dos.zip command.com setver.exe himem.sys

위의 예는 현재 DOS라는 디렉토리 상에 존재하는 command.com, setver.exe, himem.sys 라는 화일을 dos.zip 이라는 압축 화

일로 압축을 하라는 의미이다.

결과적으로 현재 DOS 디렉토리내에 doszip 이라는 압축 화일이 새로 생기면서 그 내용은 압축된 command.com, setver.exe, himem.sys 3개의 화일인 것이다. 물론, 기존에 존재하던 command.com, setver.exe, himem.sys 라는 화일도 DOS 디렉토리내에 존재한다.

C:\DOS> pkzip dos.lzh

위의 예는 현재 DOS라는 디렉토리 상에 존재하는 모든 화일을 doszip 이라는 압축 화일로 압축을 하라는 의미이다. 결과적으로 현재 DOS 디렉토리내에 doszip 이라는 압축 화일이 새로 생기면서 그 내용은 압축된 DOS 디렉토리내의 모든 화일인 것이다. 물론 기존에 DOS 디렉토리에 존재하던 모든 화일도 DOS 디렉토리내에 계속 존재한다.

해제시의 사용 예

C:\DOS> pkunzip command.lzh

위의 예는 현재 DOS라는 디렉토리 상에 존재하는 commandzip이라는 압축 화일을 압축 해제하라는 의미이다. 결과적으로 현재 DOS 디렉토리내에 command.com 이라는 화일이 생긴다.

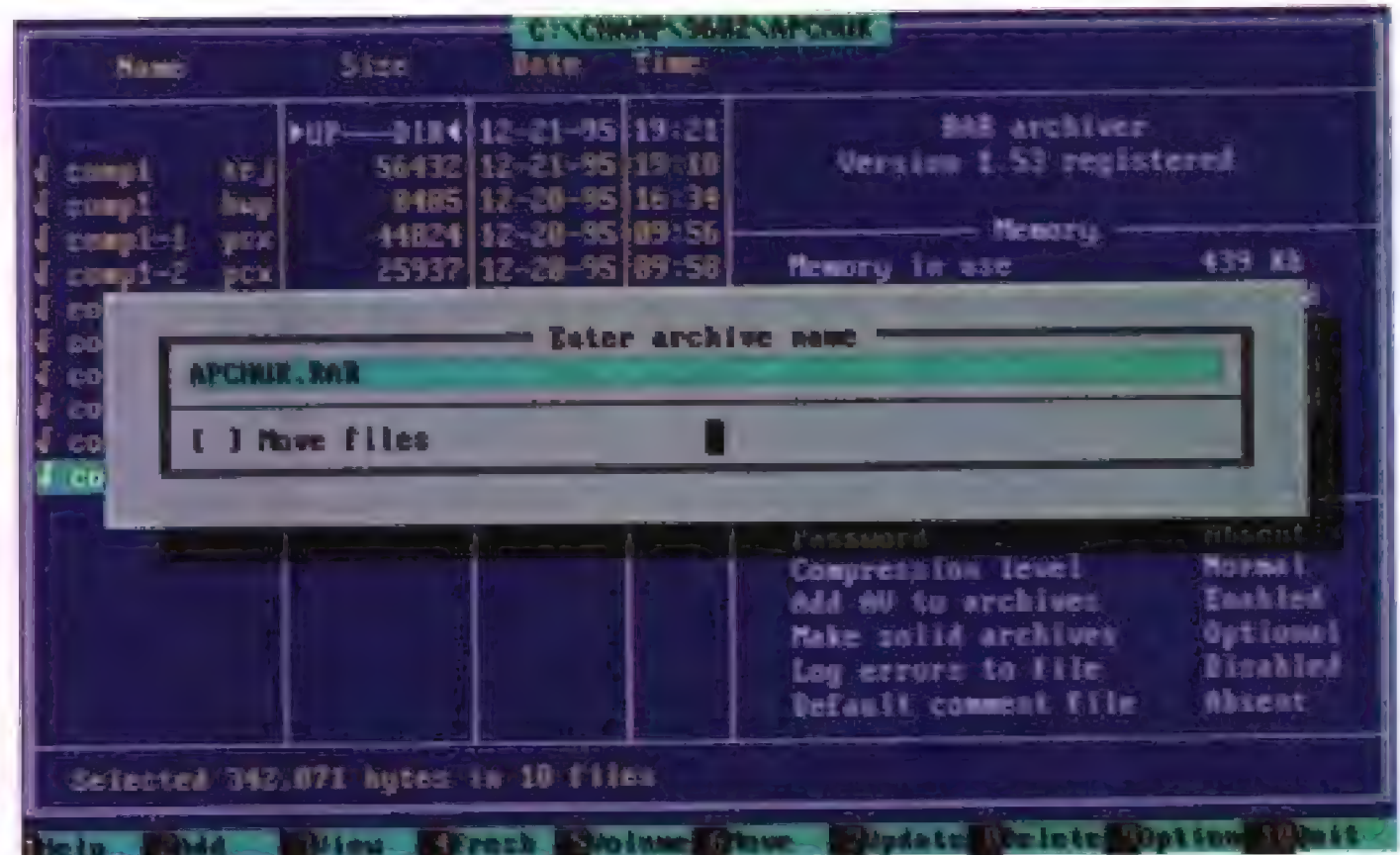
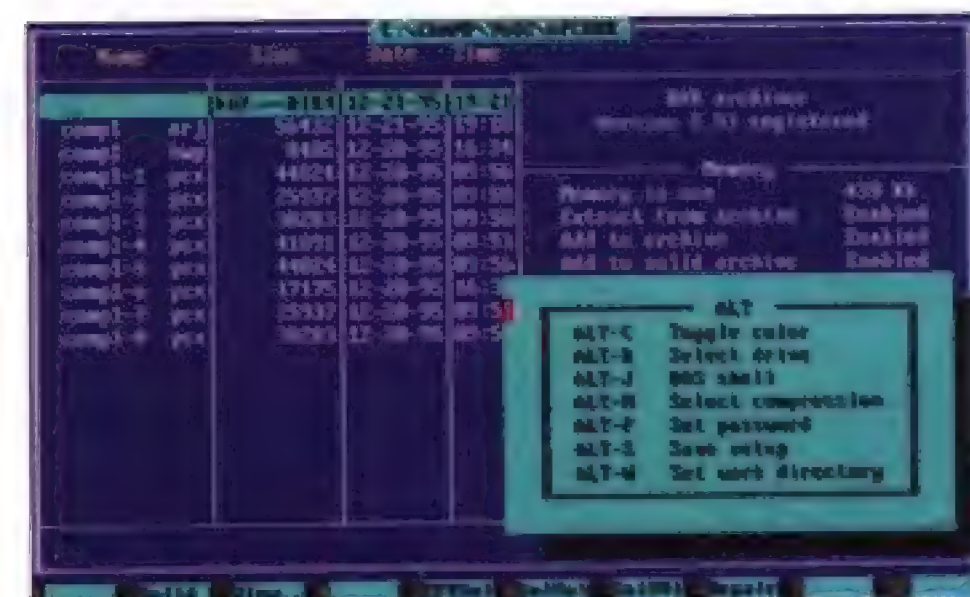
C:\DOS> pkunzip dos.lzh command.com setver.exe

위의 예는 현재 DOS라는 디렉토리 상에 존재하는 doszip이라는 압축 화일에서 command.com 과 setver.exe 라는 2개의 화일을 압축 해제하라는 의미이다.

일반적으로 사용하는 명령들

PKZIP	Add	압축 화일을 생성할때 사용하는 명령. 기존의 압축 화일에 화일을 추가하는 것도 가능하다
	Delete	압축 화일내에 있는 화일을 삭제할때 사용하는 명령

PKUNZIP	Extract	압축 화일로부터 화일을 압축 해제할때 사용하는 명령
	New	압축을 해제할 디렉토리내에 존재하지 않는 화일들만을 선택적으로 압축해제시키는 명령
	Test	현재 압축되어있는 화일들의 상태를 검사하는 명령

지금까지 LHA와 PKZIP/PKUNZIP의 2가지 압축 프로그램의 간단한 사용을 알아보았다. 다음에는 ARJ와 RAR의 기본적인 사용 방법과 조금 더 응용해서 사용하는 방법을 알아보도록 하겠다.

rar를 이용한 압축

가장 많이 쓰는 압축 유틸리티

LHA

일본의 하루야스 요시자키가 개발한 프리웨어.높은 압축률과 간단한 사용법이 특징인 압축프로그램이다. LHA는 확장자가 LZH형식으로 파일을 압축하거나 압축을 해제할 수 있다.

ARJ

미국의 로버트케이 정이 개발한 세어웨어로서 다양한 기능을 앞세워 급속하게 보급된 화일 압축프로그램이다. ARJ는 기본적인 명령어(COMMAND)와 그것을 보완하는 스위치(SWTCH)을 사용해서 확장자가 ARJ인 압축하거나 해제할 수 있다.

PKZIP/UNZIP

미국의 피케이웨어(PKWARE)사에서 개발한 세어웨어로서 빠른 압축률과 압축실행속도로 많은 사용자부터 애용되는 압축프로그램입니다. 확장자가 ZIP인 화일을 압축할때 사용하는 PKZIP와 그것의 압축을 해제할때 사용하는 UNPKZIP이 있다.

RAR

RAR는 러시아에서 만들어졌으며 앞서 설명드린 어떠한 압축 유틸리티도 지원하지 않았던 풀스크린화면을 지원한다. 다시 말하자면 도스상에서 명령어와 스위치를 이용하여 압축을 하는 것은 물론 그래픽모드도 함께 지원한다. 더불어 다양한 명령어와 스위치는 rar의 강력한 기능한 기능을 가능하게 한다.

테스트 결과

테스트 결과를 보면 우리가 자주 사용하는 압축 유틸리티만 비교해 볼때 스위치나 옵션없이 기본으로 사용한다고 보면 압축률에 있어서는 새로운 유틸리티가 과거 유틸리티에 비해 월등하게 나타나고 있다. 즉 UC2와 RAR가 압축률은 좋은 판정을 받았다. 그리고 속도면에서는 기본치로 사용할때 PKZIP과 ARJ가 좋음을 알 수 있다. 종합적으로 보면 PKZIP의 경우가 가장 무난하게 사용할 수 있는 압축 유틸리티가 아닌가 싶다. 빠른것을 추구하는사람이면 PKZIP이나 ARJ를. 압축률이 좋은 것을 사용하고자 한다면 UC2와 RAR를 사용하면 된다.

MDIR에서 압축파일을 관리하는 법

M.CFG에 보면 ARCHIVE=??? 라는 부분이 있다. 이곳에 유저들이 자주 사용하는 압축 파일을 등록해 두면 된다. 그 후 화일을 선택하여 〈CTRL + A〉 키나 〈CTRL + M〉 키를 이용하여 압축을 할때 위에서 설정한 압축 유틸리티로 압축을 하게 된다. 보통 다음과 같이 등록하면 된다.

ARCHIVE=LZH --> 압축을 LHA로 한다.
ARCHIVE=ARJ --> 압축을 ARJ로 한다.
ARCHIVE=ZIP --> 압축을 PKZIP으로 한다.
ARCHIVE=RAR --> 압축을 RAR로 한다.

하이브

THE HIVE

장 르	액션 어드벤처
제작사	아메리칸 레인보우
유통사	한겨레 정보통신
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상/ 윈도 '95이상
발매일	1월 예정
가 격	미정
문의처	한겨레정보통신(02-3452-7234)

수천년전 고대인들은 가공할만한 생체독극물을 생산해 내기 위해 유전 공학적으로 완성된 하이버 섹트라는 돌연변이 종족을 제작하게 되었다.

이후 우주의 조화에 불균형이 발생하면서 독극물은 고대인들을 멸망시키는 무기로 둔갑해 버리고 말았다. 그 후 고대 문명의 발자취를 연구하던 중 독극물이 전 우주에 퍼질지도 모른다는 두려움 때문에 연합기구 측에서는 전 태양계를 격리 수용할 것을 결정하게 된다. 노어 다인 주식회사라는 이름 하에 헬름회장에 의해 움직이고 있는 블랙 넥서스 마피아는 하이버 섹트 여왕의 DNA 샘플을 사용하여 하이버 섹트 종족을 부활시키는 거대한 음모를 진행시키기 시작하면서 전 은하계를 위협할 만한 생체 독극물을 생산할 수 있는 능력을 가진 하이브를 제작하기 시작했다.

주인공의 이름은 맥스: 연합 기구의 아드리안 제독의 명령하에 화물선 조종사로 위장하여 노어 다인에 침투한 특수 요원이다.

노어 다인의 우주선인 STX 다크 스타와 조우해서 그들이 가지고 있던 생체 독극물의 샘플 화물을 받은 후 그것을 극비리에 연합 기구에 보내 연구를 시키도록 작전을 수행 중이던 맥스는 불행히도 그들에게 정체가 드러나는 바람에 독극물 샘플 대신 폭탄이 감춰진 화물을 인수받게 되었다. 그래도 다행히 이 사실을 사전에 알아차린 연합 기구의 정보원 진저 말로이의 경고에 따라 모든 작전을 취소하게 되었다. 그러나 이것으로 모든 것이 끝난 것은 아니다.

적들의 추적이 시작된 것이다. 이제부터 게이머는 진저가 보내 주는 간략한 정보를 바탕으로 지상군, 로봇, 공포의 외계인 하이버 섹트 등 수많은 적들과 일대 접전을 벌여야만 한다.

게임의 조종

제작사인 아메리칸 레인보우는 하이브를 조정하는데 조이스틱을 권장하고 있으나 이 게임은 버튼을 빠른 속도로 눌러야 하고 이동하는 커서에 대한 마우스의 감지도가 높으므로 조이스틱을 사용하는것보다 마우스를 이용한 플레이가 게임 진행이 용이하다.

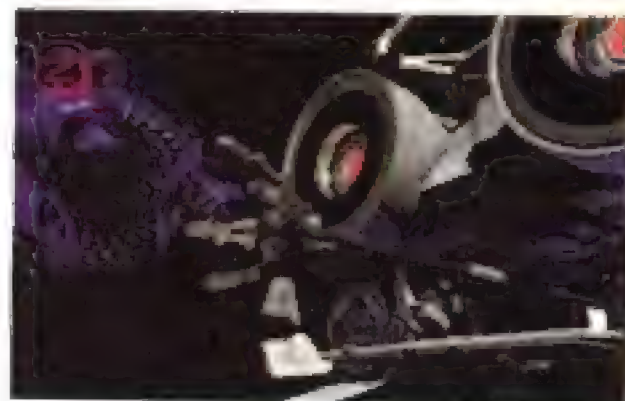
스테이지 설명

맥스는 초공간이동을 하여 서서히 STX 다크 스타를 향해 다가가기 시작했다. 그러나 디스트로이어 전투함 내부 한 곳에서는 헬름회장이 맥스에게 다가올 비극적인 운명을 상상하며 미소짓고 있었다.

통제실에서는 맥스에게 수신을 시작하면서 도킹을 시도할 수 있는 적절한 절차를 알려주기 시작했다. 현재 이 함선 안에 보관되어 있는 생체독극물 샘플은 너무나 놀라운 것으로 믿을 수 없을 만큼 오래 전에 만들어진 것이었다. 잠시 후 고대 우주선의 입구가 열리면서 독극물 샘플이 우주 공간으로 쏟아지기 시작했다.

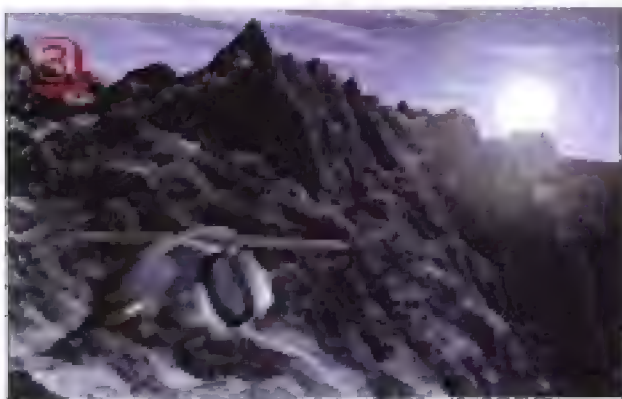
스테이지 1: STX 다크 스타와의 만남 (Rendezvous with the STX Darkstar)

재빠른 정보원 진저 멜로이에게서 자신이 받게 된 화물이 폭탄이란 것을알게 되는 순간 노어 다인 보안 부대가 맥스를 제거하기 위해 출동했다.

게이머는 우주선 '머릴린'을 빠르게 이동시키면서 눈앞에 등장하는 모든 적기들을 쏴 떨어뜨려야 한다. 머릴린의 선체를 완전히 보존 하기 위해 너무 애쓸 필요는 없다. 이 게임의 특징 중에 하나는 아무리 많은 공격을 받았더라도 얼마동안 적들의 공격을 피하고 쉴 수 있는 시간이 제공된다면 곧바로 체력이 보충된다. 그러므로 이 게임을 하는 동안에는 적들의 공격을 피하기 위해 노력하기보다는 공격을 받더라도 연속되는 공격을 받지않기 위해 노력해야 한다.

스테이지 2: 대기권 재돌입 (Atmosphere Re-Entry)

맥스는 얼음 행성으로 다가가면서 대기권 궤도 근처에서 기체 손상 신호를 확인하게 되었다.

탈출 포드 창가 근처의 대기가 불타오르기 시작했고 맥스는 대기권에 재돌입을 위해 조종 모드를 수동으로 전환했다. 여기서 할일은 화면 한가운데 나타나는 조그만 2개의 선안에 십자형 방향 커서

가 고정되도록 하는 것이다. 이 커서가 안쪽에 있을 때는 비행선이 안정적으로 움직이게 되지만 밖을 벗어나게 되면 대기권과 충돌해서 기체가 파괴된다.

스테이지 3: 얼음 행성 착륙 (Ice Planet Touchdown)

맥스는 대기권을 돌파한 후 영하의 기온만을 유지하는 얼음 행성의 지상을 날아다니기 시작했다. 처음 시작하면 게이머의 앞길을 가로막는 거대한 산봉우리들을 조심해야 한다. 산봉우리 위쪽으로 비행선을 상승시키기 위해서 조이스틱이나 마우스의 2번째 버튼을 눌러 줘야 한다. 이 게임에서는 산봉우리의 충돌로 인해 낭패를 당하는 경우가 가장 많으므로 눈앞에 조금 높은 산맥이 다가오는 것 같다싶으면 무조건 마우스 2번째 버튼을 눌러주도록 한다. 화면의 오른쪽으로 보이는 게이지가 비행선을 상승시키기 위한 추진 엔진의 연료 게이지이다.

스테이지 4: 얼음 동굴 (Ice Caverns)

여기서부터는 갑자기 게임의 난이도가 높아져 상당한 애로 사항을 겪게 된다. 우선 상대에게 발사하는 무기의 조준경이 무척 작기 때문이다.

우선 가운데 등장하는 적들을 제거한 후 왼쪽으로 이동해 하늘을 날고 있는 적을 없앤다. 여기서는 하늘에서 오는 적들이 상당히 막강하므로 무엇보다도 하늘위의 적을 없애는데 노력해야 한다.

스테이지 5: 선착장 (Hanger Bay)

맥스는 자신이 지금 적들의 비행선 선착장을 배회하고 있다는 사실을 인식하지도 못한 채 주위 적들의 공격을 받기 시작했다. 적들은 그들의 수적인 우세를 빌어 맥스를 쓰러뜨리기 위해 혈안이 되어 있다. 그렇기 때문에 이번에는 화면에 등장하는 모든 적들을 제거하기 해야 한다. 여기서는 자신의 상처를 회복시킬 수

있는 시간이 상당히 많이 할당되어 있지만 자신의 건강 상태에 신경을 써 가면서 적들과 싸우기가 쉽지 않다.

일단 하늘을 날아다니는 적들보다 선착장의 건물을 파괴하는데 신경을 기울여야만 이번 스테이지를 통과할 수 있다. 또한 적들이 뒤쪽으로 스쳐지나갔다고 해서 끝난 것이 아니므로 적들이 이동한 방향에 상당한 주의를 기울여야 한다.

스테이지 6: 해양 플랫폼 방어군 (Ocean Platform Defenses)

서서히 해양 플랫폼이 보이기 시작할 무렵 노어 다인 방어군의 병력들 또한 맥스의 시야에 나타나기 시작한다.

적들의 콤 타워는 완벽하게 요새화 되어 있기 때문에 그곳을 완전히 파괴하기 위해서는 여러 차례의 공격을 반복해서 가해야만 할 것이다. 여기서 무시무시한 공중전을 겪게 되다보면 적들의 비행선의 움직임 패턴이 눈에 들어올 정도로 전쟁을 벌여야 한다.

스테이지 7 :플랫폼 엘리베이터 (Platform Elevator)

맥스는 전투기 플랫폼에 안전하게 착륙한 후 적들과 총격전을 벌이기 시작하면서 이 행성에서 강력하게 방어되고 있는 적들의 기지를 향해 달려가기 시작했다. 여기서 맥스는 갑작스럽게 나타나는 적들을 망설임없이 빠르게 제거해야 하며 적들의 폭탄과 비행선의 공격을 조심해야만 한다.

플랫폼에서 뛰어내려 공중으로 날아 적들과 공중전을 벌이고 플랫폼안으로 들어가면 엘리베이터에 다다를 수 있다. 여기서 게이머는 조이스틱이나 마우스를 조종해 이동하고자 하는 층의 번호를 눌러 준다.

스테이지 8 :지하철 운송 기구 (Sublevel Rail Transport)

지하에 있는 '지하 고속 수송 시스템'으로 내려오면 더욱 거칠어진 적들이 무지막지하게 공격해온다. 이들의 공격을 사전에 방지하기 위해 가능한 한 빠른

❶정체가 탄로나며 전쟁은 시작된다
❷
❸산봉우리를 조심해야만 한다
❹추락하는 비행선에서 나온다
❺이제부터 총격전이다
❻파괴되는 선착장
❼선착장의 구조도
❽나타나는 적들은 최대한 빨리 없애야 한다

진저의 메시지 (Ginger's Message)

모든 선착장은 파괴되었고 이 행성은 완전히 무방비 상태이며 조그만 비행선 하나만이 노어 다인의 해양 플랫폼을 향해 날아가고 있다. 이런 상태에서 진저가 맥스의 위치를 찾아내 메시지를 보내 오는 것은 매우 간단한 일이었다. 진저의 메시지에 따라 이번에 맥스가 맡게된 임무는 적들이 '둠스데이'라 부르고 있는 폭탄을 작동시키는 일이다. 여기서 진저는 행성 전체를 파괴하고도 남을 위력을 가지고 있는 그 기구를 작동시키고 살아남기 위해 최대한 빨리 달아날 것을 경고한다.

시간 내에 적들을 제거해야 한다. 맥스가 탈출하는것을 눈치챈 적들이 개인용 모터 비행선을 타고 공중을 배회하며 무차별 공격을 해오므로 주의한다.

스테이지 9: 피라미드 미로 (Pyramid Maze)

맥스가 외계인들이 잠들어 있는 방문을 열게됨에 따라 조립식으로 되어 있던 건물이 자취를 감추고 수천년전 조각된 것으로 보이는 동상이 나타났다. 여기에 등장하는 고대의 물건은 아마도 그들의 안식을 방해하는 자들을 용서치 않는 것 같다. 그러므로 최대한 주의를 기울이면서 이동을 해야 한다. 만약 게이머가 선택을 잘못하여 잘못된 길로 들어서게 된 경우에는 벌레들의 먹이가 될수도 있고 혹은 더욱 처참한 죽음을 각오해야 한다. 처음엔 오른쪽 레버를 잡아당기고 다음도 오른쪽으로 선택을 하면 된다.

❶피라미드로 가는 길은 미로로 이뤄져 있다
❷여러가지 버튼을 잘 이용해야…
❸오직 전진뿐이다
❹적들의 공격이 더욱 드세진다
❺포탑에서 적들과 대접전을 벌인다
❻돔스데이를 작동시키는 것이 이번 목표이다

스테이지 10: 피라미드 전투 (Pyramid Battle)

맥스는 적들의 공격에 의해 고요함이 깨지기 전까지 고대인의 제단 위에 있는 둥그런 천정을 쳐다보고 있었다. 그는 재빨리 자세를 가다듬고 적들에 맞대응을 하기 시작했다.

수세기 동안 하이브의 수컷들은 침입자의 방문을 기다리며 잠들어 있었다. 이들은 침입자들이 일으키는 소란 속에 잠을 깨고 최후의 결전을 벌일 수 있도록 준비가 되어 있었던 것이다. 게이머는여기서 살아남아 둠스데이 기구를 사용하기 위해 전진을 계속해야 한다. 땅에서 공격해오는 적들과 개인용 비행선을 타고 공격해오는 적들을 모두 상대해야 하므로 어려운 스테이지가 될 것이다.

게임을 쉽게 클리어 하려면 양쪽 동굴에서 적의 비행선이 나왔다 들어가므로 이 2개의 동굴에 집중 사격을 한다. 또한 이 스테이지에서 처음으로 하이브 수컷의 무서움을 경험하게 될 것이다.

스테이지 11: 피라미드 포탑 (Pyramid Gun Turret)

맥스는 피라미드 포탑에 도달하여 거기에 앉아있던 적을 없애고 그곳에 있는 무기를 탈취했다. 그리고 고대 피라미드 사이를 왔다갔다하며 공격해 오는 적들의 비행선과 전투를 벌이기 시작했다. 맥스가 탈취한 포탑의 회전능력은 좋지만 적들의 비행선 속력도 빠르다. 전후 좌우로 스쳐가며 공격하는 비행선도 문제지만 갑자기 뒤에서 공격을 해대는 비행선을 주의해야 한다. 여기서 게이머가 가장 신경을 써야 하는 것은 고대 문명을 훼손하지 않도록 노력하는 것이다.

스테이지 12: 원자로 공격 (Reactor Attack)

맥스는 자신의 작전을 수행하기 위해 발전소를 향해 날아가기 시작했다. 복잡하게 구성된 발전기들이 별과 별들을 연결하는 다리처럼 놓여 있었다. 이곳의 발전소는 조용히 잠들어 있는 마그마의 에너지를 끌어내어 행성 전체의 공장을 가동시키는 동력원으로 사용하는 역할을 하고 있었다. 맥스는 이 거대한 발전소를 파괴할 필요는 없다. 단지 그 안으로 들어가기만 하면 된다.

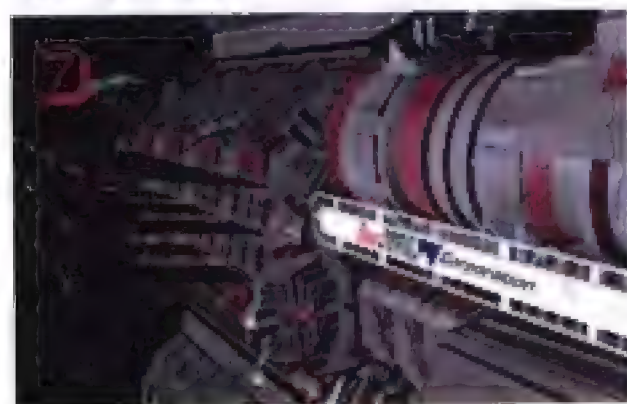
스테이지 13: 발전소 통로 (Power Station Catwalks)

대혈전속에 무사히 지상에 착륙한 맥스는 재빨리 콕핏을 빠져나왔다. 맥스의 체력을 최대한 신경 쓰면서 뒤쪽에서 갑자기 공격해 오는 적들을 조심한다. 둠스데이를 공급 장치에 집어넣은 후 재빨리 탈출한다.

스테이지 14 : STX 노벰버호와의 결전 (Battle with the STX November)

귀환하던 도중에 긴급하게 전해오는 진저의 메세지에 귀를 기울이고 있는 맥스 과거에 진저와의 행복했던 시간들은 둘째치고라도 진저는 믿음직한 동료임에는 틀림없다는 생각에 맥스는 진저에게 고맙다는 인사를 하려고 했다. 하지만 이때 진저의 머리를 짓누르는 레이저 건과 음산하게 들려오는 목소리.

'정말 무서운것이 무엇인지 모르는군 진저'

진저가 적에게 발각되었다. 상황을 더욱 긴박하게 돌아가기 시작했다. 이제까지 맥스는 지금까지 적들과 대항해 아주 잘 싸워 왔지만 이번에 등장하는 적은 거대한 전투함 노벨버호이다. 맥스는 자신이 설치해 놓은 장치를 제거하기 위해 발사된 3대의 비행선을 막기 위해 최선을 다해야 한다. 만약 그들을 막아내지 못하면 지금까지 수행한 그의 모든 노력은 수포로 돌아가는 것이다. 노벨버호는 계속해서 전투기를 발진시켜 공격을 가해 오므로 그들의 움직임을 막 기 위해서 전함 양쪽에 붙어 있는 퓨전 포트를 제거해야 한다.

스테이지 15: 달기지 (Moon Base)

달 기지는 수많은 이동 기구들과 무장한 군인들로 가득차 있다.

진저를 구출하고 하이브를 제거 하는 것이 이번 목표이지만 만약 하이브 독극물을 담고 있는 화물이 달기지를 떠나는 날에는 노 어 다인은 세상을 멸망시키고 말 이 재앙의 도구를 끝없이 복사해 낼 수 있다. 여기서 할 일은 화물선과 창고안에 담겨 있는 상자들을 모두 파괴하는 것이다.

특히 스테이지의 끝부분에 나오는 거대한 로보트들을 주의해야 한다. 그들은 무차별공격을 가해오는데 먼저 그들이 쏘고있는 어깨에 장착된 무기들을 없애고 난 다음 차례차례 관절들을 없애는 것이 좋다.

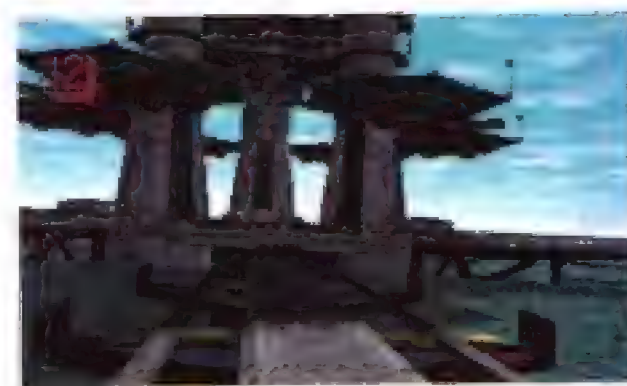
스테이지 16 : 정제 (Refinery)

이제 맥스는 적들이 주둔하고 있는 정제 호수를 급습해야만 한다. 가능한 많은 적들을 없앤다. 적들의 스팅거 공격은 그다지 위력적이지 못하지만 탑에서 가해오는 공격만큼은 상당한 주의를 기울여야 한다. 정제 장치 깊숙한 곳에는 적들의 심장부인 하이브가 놓여있다. 둠스데이가 폭발하기까지 시간이 얼마 없으므로 최대한 빨리 서둘러야 한다.

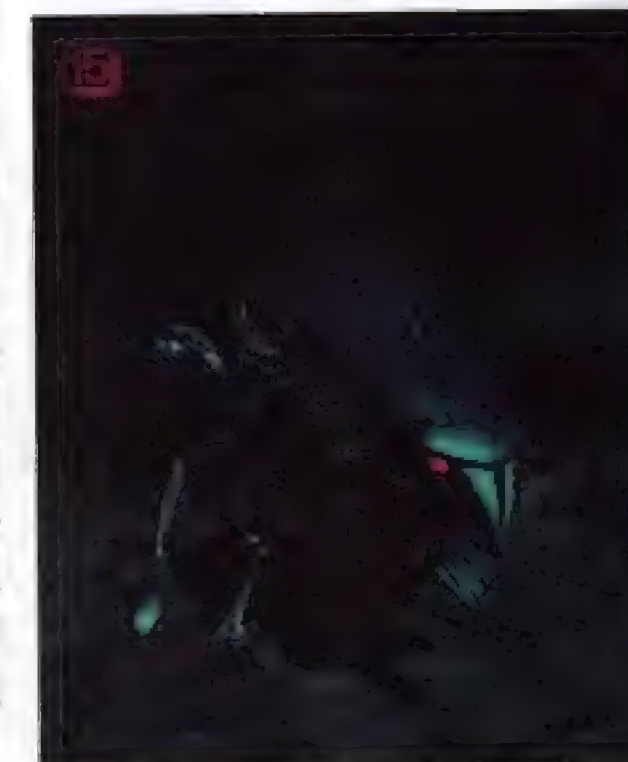
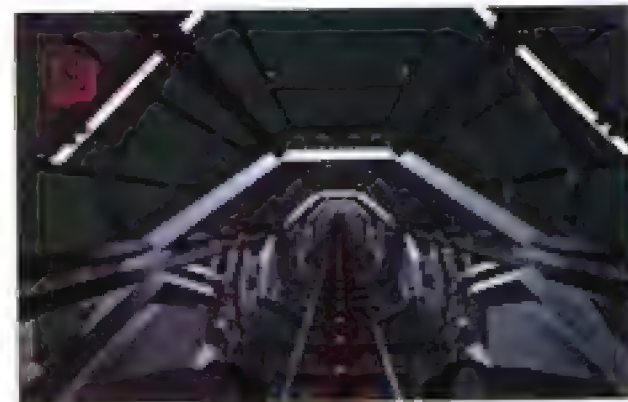
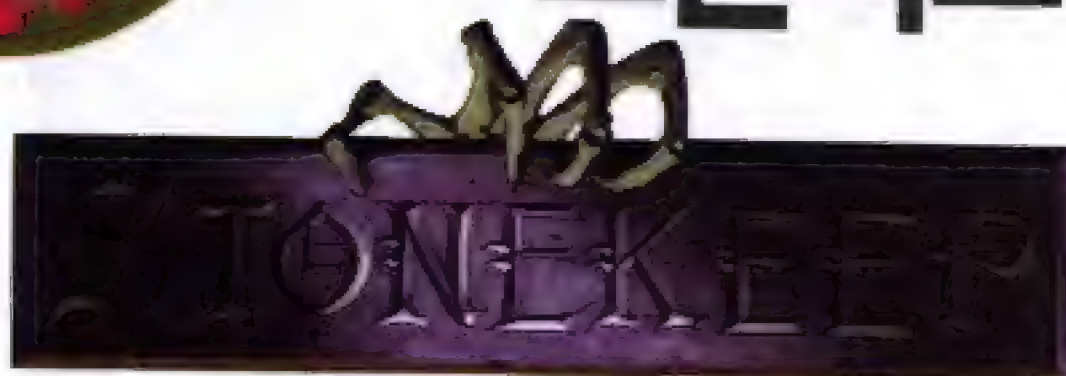
스테이지 17: 발전기 통풍구 (Generator Intake Tubes)

수많은 파이프와 대들보들이 눈앞에 나타나자 맥스는 비행선의 조절판을 열어 놓았다. 고대인의 통풍구 면역 시스템은 맥스가 나타나자 그를 병원체로 인식하기 시작했다. 맥스는 여기서 적들의 공격에 앞서 정체 배터리를 파괴해야만 한다. 이번 스테이지는 쉬워 아마 적들이 일부러 공격을 하지 않는 것 같은 인상도 준다.

스테이지 18: 여왕벌의 방 (Queen's Chamber)

비행선에서 내려 각종 첨단 기구들로 가득한 거대한 광장을 가로질러 조그 만 문을 찾아낸 맥스앞에 위협적으로 적혀있는 푯말 '경고! 인간은 이 선을 넘지 마시요' 잠시 난처해하는 맥스. 그러나 그는 결심을 굳히고 조심스럽게 문을 열었다. 방안에 가득찬 기괴한 울음소리와 이상한 냄새에 기겁을 하는 맥스. 그러나 광장에 한가운데 잡혀있는 진저의 구조를 요청하는 모습을 보고난 후엔 선택의 여지가 없었다. 진저를 구하기위해 앞으로 나가는 맥스를 가로막는 하이브들. 여기에선 맥스의 방호복도 아무런 도움이 되지 못한다.

하이브들의 강력한 이빨과 꼬리공격은 단 한번에 맥스의 숨통을 끊어놓을 것이다. 둠스데이가 작동해 달 전체가 박살나 버리기까지 아직 시간이 남아 있다. 하지만 하이브들의 강력한 공격을 물리친다고해서 다 끝난것이 아니다.

진저의 앞에 서있는 맥스앞에 나타난 여왕벌은 그 모습만으로도 맥스의 전의를 상실하게 만들기에 충분하고 진저를 묶고있는 회전자이로에 장치되어있는 폭탄은 진저를 영원히 보지 못하게 만들수도 있으므로

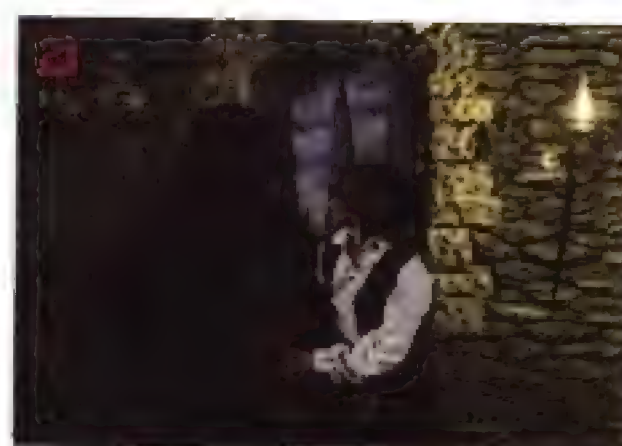
❼거대한 적의 전함
❽파괴되는 적기
❾진저를 구하기 위해 달기지로 간다
❿통풍구를 통해 들어간다
⓫구조를 기다리는 진저
⓬
⓭
⓮
⓯마지막을 향하여

스톤키프

장르	롤플레잉
제작사	인터플레이
유통사	동서게임채널
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상
발매일	발매중
가격	45,000원
문의처	동서게임채널(02-3662-8020)

스톤키프의 전설. 테라의 부활 이후 두번째 이야기.

평화로운 마을. 한 여인이 사람들에게 사과를 나눠주며 걸어가고 있다.

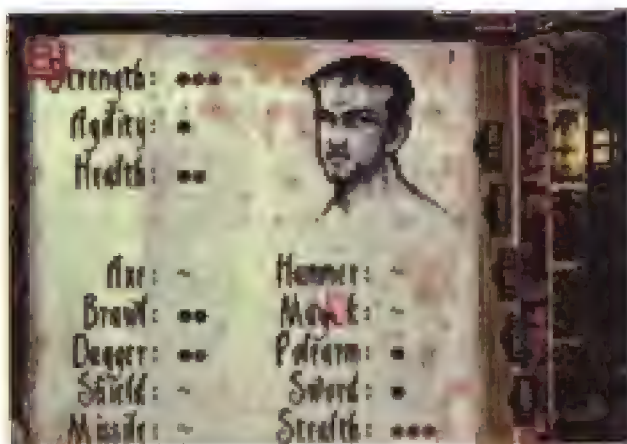
창 밖으로 이를 지켜보던 드래크에게도 그녀는 사과를 던져준다. 드래크는 사과를 테이블에 위에 올려놓고 칼을 들어 기사흉내를 내며 사과를 자른다. 칼이 테이블과 부딪히는 소리와 동시에 하늘에는 검은 구름이 깔린다.

이 모습을 본 한 보초가 성안으로 뛰어들어간다. 짙은 검은 구름이 온 하늘을 뒤덮고 그 어둠이 사람들을 감싸자 한명 한명 쓰러져간다. 이때 누군가가 드래크가 있는 방에 나타나 그를 망토로 감싸 어둠으로부터 보호하며 다른 곳으로 사라져버린다. 어둠에 제왕 쉐도우킹이 온 성을 휩쓸어 버리고 성은 땅속으로 묻혀버린다.

10년후…

드래크는 10년전의 일을 회상하며 성이 있는 곳으로 찾아온다. 이때 여신 테라가 나타나 그의 영혼을 성이 가라앉은 저 밑 어둠속으로 데려간다.

스톤키프의 입구 (Entrance to Stonekeep)

눈앞의 반짝이는 불빛(테라)이 게이머에게 마법거울이 어떠한 용도로 사용되는지를 알려주고 아퀼라(Aquila)의 문서를 찾게 되면 꼭 몸에 지니라고 말해준다. 그리고 쿨쿰(KHULL-KHUUM)의 추종자들을 조심하라고 일러주며 여행에 필요한 갑옷과 무기들을 빠른 시간 안에 구하라고 말한다. 앞에 있는 해골과 구리색 열쇠를 주워 인벤토리 스크롤에 저장한다. 그리고 문을 열고 안으로 들어가 동쪽 문으로 가 상자에 있는 식물뿌리와 단검을 얻는다. 그리고 상자에서 문서를 꺼내 읽어보니 가드들을 썬더성으로 보내면 스로그들이 다시 불안해할 것이라는 말이 써져있다. 상자 옆의 부서진 나무토막들을 살펴보면 가죽 갑옷을 얻을 수 있다. 갑옷을 몸에 장착하고 파란 불빛이 있는 곳으로 가서 레버를 작동시켜 문을 열고 아래층으로 내려간다.

❶풍요로운 마을
❷납치
❸쉐도우 킹
❹여신 테라
❺쉐도우킹과의 대화
❻개미치고는 너무 크다!

파멸의 스톤키프 1층
(Ruins of Stonekeep Level 1)

아래층에 오면 어둠의 왕(ShadowKing)이 당신을 기다리고 있었다는 듯이 서있는 것을 볼 수 있다. 그는 자신을 저지할 수 없을 것이라며 드래크에게 싸늘한 웃음을 보낸다. 그의 말에 테라는 우리에겐 용사가 있다고 말하지만 곧 쉐도우킹에 의해 오브(Orb)속에 갇혀버린다. 쉐도우킹은 게이머에게 다시 만나게 될 것이라며 사라져버린다. 남동쪽에서 북쪽으로 올라가며 고블린들과 싸워 칼과 열쇠를 얻는다. 성의 서쪽으로 가면 나무 방패를 얻을 수 있다. 남동쪽에 있는 문을 열어 갑옷을 구하고 북동쪽 중간으로 가서 문을 열고 오른쪽 문을 다시 열어 들어가면 일기장을 얻을 수 있다. 이제 성의 중심으로 가 고블린들과 싸운다. 이들을 이기고 나면 회색열쇠와 토성 모양의 오브(Afri's Orb)를 얻을 수 있다. 그리고 옆의 서랍에 있는 문서를 읽어보면 은빛 드래곤의 조각상에 대한 글이 써있다. 지도에 빨간색으로 표시된 곳 중 북쪽 중간에 있는 계단으로 내려간다.

파멸의 스톤키프 2층
(Ruins of Stonekeep Level 2)

계단을 내려와 앞으로 가다보면 와후카(WAHOOKA)를 만나게 되는데 와후카가 말하길 자신은 위대한 마법사이며 고블린과 다른 동물들의 왕이라고 한다. 그리고는 당신이 원한다면 마법을 가르쳐 주겠다고 말한다. 드래크가 믿을 수 없다는 표정을 보이자 그는 직접 마법을 보여주며 마법 배우길 원하면 다시 이곳으로 찾아오라고 말한다.

문을 열고 들어가서 슬라임을 죽이고 앞으로 나가다보면 바닥에 구멍이 뚫린 통로에 오게 된다. 돌을 던져 반대편의 버튼에 맞추면 구멍이 사라지며 길을 지나갈 수 있다. 지나가며 만나는 고블린들을 모두 죽이다 보면 그중 몇 명으로부터 금색, 회색 열쇠를 얻을 수 있다. 지도에서 파란 표시가 된 벽에 부딪쳐보면 그냥 통과됨을 알 수 있는데 이 통로들을 지나 북동쪽 위로 올라가 제일 위쪽에 있는 방으로 들어가면 슬라임 한 마리가 보인다.

이 슬라임을 죽이고 하얀색 열쇠를 얻는다. 이 열쇠로 옆방의 문을 열어 드워프 전사(Farli) 한 명을 구한다. 그는 자신이 이곳에 갇힌 경위를 설명하고 자신의 동생을 찾아야 한다고 말한다. 드래크는 그를 동료로 받아들이고 그 드워프는 드래크에게 드워프 족이 사용하는 칼을 준다. 이제 남서쪽 중간쯤 가면 열쇠구멍이 벽에 붙어있는 곳이 있다. 이 구멍에 열쇠를 넣어 돌리면 오른쪽으로 길이 하나 생긴다. 이곳은 마법사 이카리우스(Icarius)의 방으로 통하는 길인데 곳곳에 함정이 있으니 에너지를 모두 채운 다음 들어가도록 한다. 함정들을 지나 방에 도착하면 룬문자가 새겨진 몇 개의 문서들과 마법 지팡이를 얻을 수 있다. 가보지

않은 빈방을 돌아다니며 아이템을 모두 얻었다고 생각되면 북쪽 중간에 있는 계단으로 내려간다.

스톤키프의 지하 하수구
(Sewers Beneath Stonekeep)

문을 열고 아래층으로 내려오면 하수구로 나오게 된다. 하수구를 돌아다니다 보면 드래크가 발에 무엇이 걸린다는 듯한 메시지를 보낸다. 이때 한 칸 뒤로 물러나 그 곳을 조사해 보면 실린더(Cylinder)를 발견할 수 있다.

실린더를 얻고 다시 되돌아가려는데 와후카가 나타나 얻은 물건들을 달라고 말한다. 그냥 무시하고 위층으로 올라가 북동쪽의 계단으로 내려와서 또 하나의 실린더를 찾는다. 실린더 두개를 모두 찾았으면 실린더 장치가 있는 곳으로 가 실린더를 빈 구멍에 밀어 넣고 눌러서 실린더의 위치를 바꾼다. 나머지 하나도 같은 방법으로 다른 빈 구멍에 넣고 위치를 바꾼다. 그러면 하수구에 물이 빠지는 소리가 들릴 것이다. 이제 북동쪽의 계단으로 내려가서 물이 차있을 때는 가지 못했던 길로 들어가면 문어처럼 생긴

> **마법사용법**
>
> 원하는 마법 룬 문자를 선택하고 이 문자를 마법 지팡이에 그려 넣으면 된다. 그리고 게임을 진행하다 보면 메타 룬 문자를 얻을 수 있는데 이는 기본 룬 마법을 변조해 주는 기능을 갖는다. 예를 들어 더블 파워 메타룬의 경우 마법의 세기를 2배로 해주며 Area 메타룬 마법은 공격범위를 넓게 해준다.

⑦일기장
⑧신상 정보 화면
⑨이곳에서 체력을 채우자
⑩고블린 마법사 와후카
⑪페리를 구출한다
⑫문어(?) 괴물

괴물을 만날 수 있다. 이 괴물은 상당히 강하므로 이 괴물과 전투 전에는 반드시 세이브를 해야한다. 괴물의 다리가 모두 3개인데 이 다리를 집중 공격한다. 체력이 떨어지면 먼저 세이브를 하고 식물 뿌리나 파란색의 회복제를 사용해 체력을 회복한다.

어렵사리 괴물을 무찌르고 나면 은색의 용 조각을 얻는다. 그리고 괴물이 있는 길 주위를 살펴보면 바람이 새는 소리가 들리는 곳이 있다. 이 바람이 새는 벽에 부딪혀 보면 벽 너머로 건너 갈 수 있다. 이제 길을 따라 올라간다. 다시 2층으로 올라오면 통로를 따라 걸어간다. 남동쪽 제일 끝에 있는 제단을 발견할 수 있을 것이다. 이 제단 위에 앞에서 얻은 용의 조각을 올려놓는다. 용이 광채를 내며 반대편으로 길을 만들어 주면 그곳으로 이동한다.

❶광채를 내는 은빛 용의 조각
❷갇혀있는 카작
❸매를 맞고있는 고블린
❹스로그
❺스로그 마법사
❻스로그 조각

샤가 광산 1층 (Sharga Mines Level 1)

주위를 둘러보면 광산이라는 것을 쉽게 알아차릴 것이다. 앞으로 나가면 벌레가 윙윙거리며 달려드는데 무시하고 그냥 걸어간다. 만약 그 벌레를 공격하면 천장에서 벌레가 쏟아져 나와 데미지만 입게 된다. 동굴 곳곳으로 돌아다니며 룬문자가 새겨진 스크롤을 얻는다.

북서쪽으로 가면 감옥에 갇혀 있는 패리(Farli)의 동료 카작(Karzak)을 볼 수 있는데 문이 잠겨 있어서 꺼내 줄 수가 없다. 카작에게 잠시 기다리라고 말을 하고 통로를 따라 더 아래쪽으로 내려와 서쪽 중간으로 가면 상자를 발견할 수 있다. 이 안을 뒤져보면 손잡이가 해골로 조각된 열쇠를 얻을 수 있다. 이 열쇠로 카작을 감옥에서 꺼내준다. 카작은 아무 장비도 갖고 있지 않으므로 일행이 갖고 있는 여분의 장비를 착용시킨다.

카작을 구한 곳 근처에 있는 문을 열고 아래층으로 내려간다. 내려가기 전 맵의 중간쯤에 있는 곳의 레버를 내린다. 그리고 그곳 주위를 돌다보면 아래층으로 떨어지게 되는데 이곳에서 룬문자가 적힌 스크롤 2개를 얻는다.

샤가 광산 2층 (Sharga Mines Level 2)

통로를 따라 북동쪽으로 가면 겁에 질려있는 고블린을 만나게 된다. 이 고블린에게 겁을 주면 고블린들이 모여있는 곳으로 데려간다. 이곳에서는 고블린과 싸우지 않아도 된다.

불이 집혀있는 곳의 반대편에 서있는 고블린에게 말을 걸면 일행이 무엇을 해야 하는지를 말해준다. 대화가 끝나면 북서쪽에 막혀있는 문으로 간다. 이곳에 오면 에틴(Ettin)이 이 문의 열쇠를 갖고 있다는 와후카의 목소리가 들린다. 동쪽으로 되돌아가 위층으로 올라간 다음 남쪽 중간에 에틴이 있는 곳으로 간다(가는 길에는 함정이 있는데 이곳에 빠지면 에틴이 일행의 위에서 돌덩이를 떨어뜨린다. 이 때 재빨리 뒤로 피하지 않으면 게임이 끝나게 되니 조심하도록 한다. 돌이 떨어지면 돌 앞으로 가서 돌을 밟고 위로 올라간다). 에틴은 코를 골며 세상모르게 자고 있다. 그렇다고 마구 이동해 다니다 에틴이 잠에서 깨면 그에게 일행이 몰살당하므로 조심스럽게 움직여 다닌다. 에틴의 대각선 방향에 있는 나무 드럼통까지 간다. 그리고 룬마법 중 고요의 마법(Silence)을 사용해 일행의 소리가 밖으로 새나가지 않게 하고 가운데 있는 드럼통을 부순다. 그리고 앞으로 나가서 상자 안에 있는 아퀼라의 오브(Aquila's

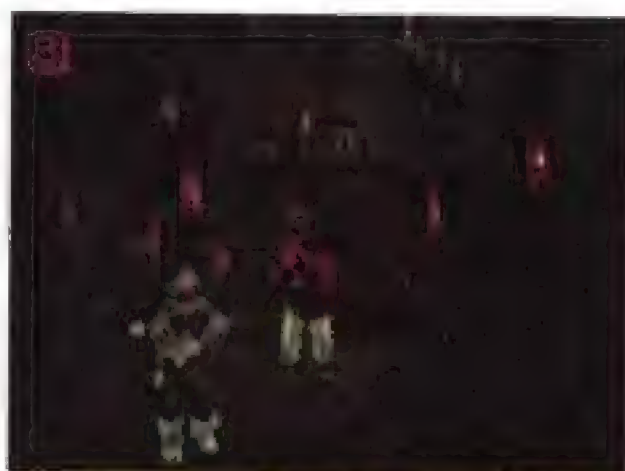
Orb)와 스로그인의 얼굴 가죽으로 된 열쇠를 얻는다. 다시 아래층으로 내려가 막혀 있던 문을 열고 제단으로 내려간다.

사원으로 가는 입구 (Entrance to the Temple)

북서쪽 비밀문을 열고 들어가면 마나를 채워주는 녹색 원이 있다.

만약 마법 지팡이의 마나 포인트가 다 떨어져 마법을 사용할 수 없게 되면 이곳에서 충전한다. 물론 마나 서클은 각층마다 하나씩 있다고 할 정도로 많이 있다. 통로에 쓰러져 있는 시체 중에서 드워프의 시체를 뒤져보면 문서를 하나 얻을 수 있다. 이제 스로기 사원 (Temple of Throggi)로 통해있는 길로 올라간다.

스로기 사원 (Temple of Throggi)

스로그인 마법사 중 북동쪽에 있는 고다 칸 (Gorda Kam)을 죽이면 스로그인들의 마법 지팡이, 스로기 목걸이(Throggish pendant) 에너지 볼트(Energy bolt) 룬마법을 얻을 수 있다. 이곳에 있는 스로그들의 힘은 엄청나게 강하므로 만일에 대비해 스로그들과의 전투에서 이기면 바로 세이브를 해놓는다. 그리고 북서쪽

의 비밀문 뒤에 갇혀있는 드워프 전사 돔버(Dombur)를 구한다. 돔버를 구하면 북쪽 중간에 있는 스로기의 조각(Statue of Throggi)이 있는 곳으로 간다.

제일 북쪽으로 올라가면 스로기의 조각이 4개의 팔에 돌로 만들어진 무기를 들고 있다. 이것들 중에서 원하는 것을 하나만 갖는다. 만약 2개 이상 갖으려 하면 이 조각으로부터 공격을 받을 것이다. 그리고 조각의 눈 중에 빨간색 눈을 뽑는다. 이것이 바로 아즈라엘의 오브(Azrael's Orb)이다. 이제 아즈라엘의 오브를 드래크에게 사용한 후 철창으로 막혀 있던 곳으로 가면 철창이 열리며 지나갈 수 있게 된다. 이제 아래로 내려간다.

풍요의 땅 1층 (First Level of Feeding Grounds)

마나를 채워주는 원은 남쪽에 있다. 이곳에서는 후에 만나게 될 금색 용을 풀어줄 열쇠를 찾아야 한다. 이 열쇠는 남동쪽의 스로그들과 전투를 해서이기면 얻을 수 있다. 그리고 이 지역에는 마법이 걸린 문이 있는데 스로그들로부터 얻은 깃털이 없으면 문을 지날 때 데미지를 입는다.

꼭 깃털을 인벤토리 스크롤에 올려놓고 다닌다. 그리고 북쪽 중간과 북동쪽 끝에 있는 상자에서 나무로 만든 부품을 얻는다. 이곳에는 다른 곳으로 나갈 수 있는 통로가 2군데 있다. 하나는 풍요의 땅 2층(Second Level of Feeding Grounds)으로 가는 길이고 나머지 하나는 드워프 요새(Dwarven Clanhall)로 가는 길이다. 우선 풍요의 땅 2층으로 간다.

풍요의 땅 2층 (Second Level of Feeding Grounds)

이곳에는 두개의 마나 서클이 있는데 하나는 남서쪽에 다른 하나는 서쪽에 있다. 북쪽에 가면 또 하나의 열쇠를 발견할 수 있다. 이제 동쪽에 있는 버메트릭스(Vermatrix)를 만나러 간다. 그녀는 금색의 암컷 용으로 그 크기 또한 엄청나서 통로에 구불구불하게 들어가 있다. 이 용과 이야기를 하면 자신은 스로그들에 의해 이 곳에 갇히게 되었다며 슬픈 목소리로 말한다. 드래크가 그녀의 덩치를 보고 그 정도의 덩치면 혼자의 힘으로 빠져나갈 수 있지 않느냐고 묻자 그녀는 자신의 목에 씌어진 목걸이에는 마법주문이 걸려있기 때문에 풀 수가 없어 이곳을 빠져나갈 수 없다고 말한다.

그녀는 스로그들이 이 자물쇠를 잠근 후 자신이 보는 앞에서 열쇠를 반으로 부러뜨렸다고 말한다. 그리고는 자신이 자유롭게 날아다닐 수 있도록 도와달라고 드래크에게 부탁을 한다. 이제 이곳을 빠져나와 드워프 요새(Dwarven Clanhall)로 간다.

드워프 요새 (Dwarven Clanhall)

이곳에 오면 처음 게임을 시작했던 성과 비슷하다는 느낌을 받을 것이다.

그러나 자세히 보면 뭔가 다름을 알 수 있다. 이곳은 드워프들이 거주하는 곳이다. 그리고 드래크의 드워프 동료들이 살던 곳이기도 하다. 안으로 깊숙이 들어오면 당신의 드워프 동료를 반기는 드워프들을 만나게 된다. 그들은 당신의 동료들에게 어떻게 살아 돌아왔느냐며 매우 반가워한다. 그들과 대화를 하다보면 카작이 해야할 일이 있다며 일행에서 빠져나와 사라져 버린다.

패리의 말에 따라서 이동해 가다보면 돔버 또한 자신의 연구실에 도착했다며 가버린다. 다시 패리의 말대로 이동하다 보면 두명의 드워프가 대화를 주고받는 것을 보게 된다. 이들을 한참을 대화하다가 그제야 일행이 서있는 것을 알아차리고 말을 건넨다. 그의 이름은 토린(Torin)이 요새의 사령관이다. 그는 자신의 명령을 따르지 않은 패리를 질책하며 그에게 성을 떠나라고 말한다. 패리는 드래크와 작별의 인사를 하고 성을 떠나게 된다. 이제 드래크는 혼자이다.

요새의 북서쪽에 가면 사딘(Sardin)을 만날 수 있는데 그에게 부러진 열쇠를 고쳐달라고 부탁하면 숯불이 꺼져 아무것도 할 수 없다고 말한다. 그리고는 숯돌을 구해달라며 정을 준다.

요새 안을 돌아다니다 보면 카작을 다시 만나게 되는데 그에게 조언해 벽이 있는데 이곳에 프라임로즈(primrose)를 놓으면 벽이 사라지며 요정 왕국(Faerie Realm)으로 갈 수 있다.

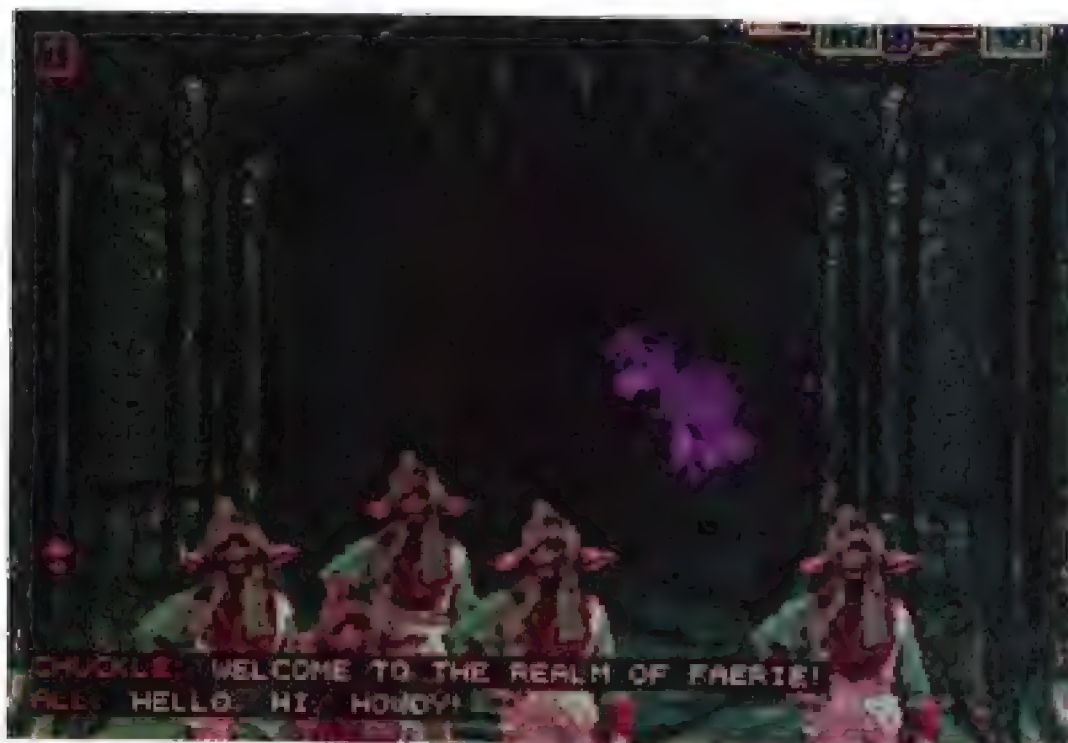
요정 왕국 (Faerie Realm)

통로를 따라가보면 요정들이 나타나 일행에게 농담을 건넨다. 그들이 사라지고 나면 계속 이동해 간다. 북쪽 중간쯤에 있는 요정에게 말을 걸면 자신의 꽃 목걸이를 잃어버렸다며 찾아주길 부탁한다. 이 꽃 목걸이는 이 요정이 있는 근처에 있으므로 쉽게 찾을 수 있다. 이 목걸이를 전해주면 그녀는 당신에게 프라임로즈를 주며 이 꽃을 갖고 두번 돌라는 이야기를 해준다. 꽃을 갖고 동굴 안쪽으로 들어가서 빈클(Binkle)의 바이올린(Fiddle)을 찾아 그에게 전해준다. 그는 기뻐하며 광대들이 입는 바지를 남겨두고 사라진다. 조금 더 다니다보면 갑자기

❶돔버를 구출하자!
❷금빛 용 버메트릭스
❸숯돌을 얻는다.
❹사딘으로부터 열쇠를...

머프(Murph)가 나타나 자신에게는 필요 없다며 룬마법을 하나 던지고는 사라져 버린다. 각 요정들을 만나 이야기해보면 그들이 원하는 물건이 있다.

윙클(Winkle)은 책(Tome)과 드럼(Drum), 스노트(Snort)는 백미향(Thyme)과 이끼(Moss), 그리고 물병을 원한다. 그리고 슈리(Surly)는 아이스 케익, 기글(Giggle)은 책(Poem Book)을 원한다. 슈리에게 아이스 케익을 주면 은색 열쇠(silver key)를 얻을 수 있고 기글에게 책을 주면 금색 열쇠(golden key)를 얻을 수 있다. 스노트가 원하는 것을 주면 빨간색 물병을 하나 주는데 이것을 처클(Chuckle)에게 전해준다. 그는 광대들이 입는 옷 중에 윗도리를 줄 것이다. 트롤(Troll)이 있는 곳에 가면 요정 2명이 철창문을 열어주고는 사라져 버린다. 안으로 들어가 스파클(Sparkle)을 만나 동료로 받아들인다. 그리고 드럼과 책을 구한다. 이곳을 빠져나와 윙클을 만난다. 그에게 드럼과 책을 전해주고 빨간 모자를 얻는다.

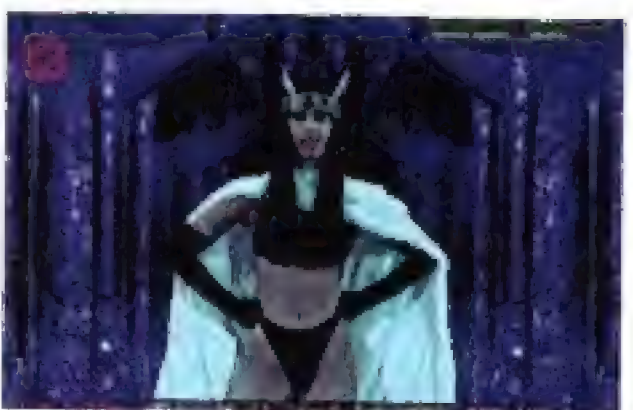
❶요정들
❷요정의 여왕
❸얼어버린 전사
❹에니그마를 만난다.
❺얼음의 여왕

이제 철창으로 막힌 곳에 가서 오른쪽 벽의 아래부분을 살펴보면 열쇠구멍이 보일 것이다. 이곳에 금색열쇠와 은색열쇠를 모두 사용해 문을 열고 안으로 들어간다. 그리고 드래크에게 광대옷을 입히고 가운데에 있는 기둥 주위를 2번 돈다. 그러면 요정의 여왕을 만날 수 있는데 그녀는 쉐도우킹과 테라 여신 그리고 와후카에 대해 이야기를 한다.

그녀와 2번 대화를 한 후에 밖으로 나오면 요정을 만날 수 있다. 그에게 숯덩이와 종이를 건네주면 그림을 그려준다. 이것을 다시 여왕에게 주고 대화를 한다. 대화가 끝나면 다른 곳에 갔다가 다시 여왕을 만나 4번째로 대화를 하면 마법의 목거리(Magick pendant)를 얻을 수 있다. 트롤이 나오는 곳으로 가서 트롤과 싸우면 이중 한 트롤의 몸에서 오브(Yoth-Soggoth's Orb)를 발견할 수 있다.

이곳을 빠져나와 남서쪽에 있는 계단을 통해 아래로 내려가 나무로 된 부품 하나를 얻는다. 이 세 가지 부품들을 돔버에게 가져다주면 투석기를 만들어 준다. 이것을 갖고 용이 있던 곳에 있는 다른 계단을 통해 얼음동굴(Cavern of ice)로 들어간다.

얼음 동굴 (Cavern of ice)

안에 들어오면 춥다고 느껴질 만큼 모든 것이 파랗고 차갑게 보인다. 앞으로 조금 걸어나가면 고블린을 볼 수 있는데 그는 자신들을 도와달라며 자신들의 왕인 칸덕(Kandoc)에게 데려간다. 칸덕을 만나면 얼음의 여왕(Ice Queen)이 이곳을 이렇게 만들어 놨다며 그녀를 없애달라고 부탁한다. 그리고는 그녀를 없애려면 특별한 무기가 있어야 한다고 말한다. 왕의 근처에 있는 다른 고블린들과 이야기를 하면 이중 한 명이 마법사임을 알 수 있다. 그는 자신의 마법 문서를 잃어버렸다며 찾아주길 부탁한다. 이제 동굴 중간쯤으로 이동해 간다. 가는 도중에 눈덩이에 뾰족한 가시들이 나있는 생물을 볼 수 있는데 이 생물은 무조건 일행에게 돌격해 오므로 싸우지 말고 피해가기 바란다. 동굴 중간쯤에 오면 마법사가 잃어버렸다는 스크롤을 찾을 수 있다. 이것을 마법사에게 전해주면 룬마법을 얻을 수 있다. 이 마법중 해빙(Warm)마법을 마법 지팡이에 새겨넣는다.

남쪽 중간으로 가면 얼어버린 드워프 전사를 발견할 수 있다. 이 드워프에게 해빙 마법을 사용하면 몸이 녹으며 말을 할 수 있게 된다. 그의 이름은 니겔(Nigel)로 카작과 잘 아는 사이다. 니겔은 일행에게 비밀통로를 알려 준다. 이곳에 가서 벽을 칼로 치면 벽이 무너져 내린다. 돌을 모두 치우고 안으로 들어가 해골전사와 싸운다. 그를 무찌르고 나면 헬멧과 칼을 얻을 수 있다. 더 안쪽으로 가면 파란 불꽃이 피어나는 것을 볼 수 있는데 이 불꽃을 집으면 동그란 구 모양의 불꽃을 얻을 수 있다. 동굴 중간에 가면 엘프족인 에니그마(Enigma)를 만날 수 있다. 에니그마 역시 해빙마법으로 얼은 몸을 녹여준다. 이제 왕을 만나면 얼음의 여왕에게 가는 길을 열어준다. 안으로 들어가 박힌 벽을 허물고 얼음의 여왕을 만난다. 그녀와 대화를 하는 드래크는 그녀에게 나쁜 사람같지 않다고 말한다. 여왕은 기분이 좋은 듯 웃다가 갑자기 공격해온다. 이때 즉시 파란불꽃을 여왕에게 던진다. 불꽃에 맞은 여왕은 동굴 깊숙이 도망친다. 그녀를 쫓아다니며 공격해 죽이면 오브(Helion's Orb)를 얻을 수 있다. 이것을 북쪽 끝에 있는 얼음수정에 놓으면 얼음이 녹으며 그 물로 체력을 채울 수 있다. 이제 남쪽으로 내려간다.

지도공개

지도의 빨간 표시는 특별한 아이템이 있는 곳이며 파란색 선은 비밀벽이다.

①스톤키프의 입구(Entrance to Stonekeep)
②파멸의 스톤키프1층(1st Level of Ruins of Stonekeep)
③파멸의 스톤키프1층(2nd Level of Ruins of Stonekeep)
④스톤키프의 지하하수구(Sewers Beneath Stonekeep)
⑤사가광산 1층(1st Level of Sharga Mines)
⑥사가광산 2층(2nd Level of Sharga Mines)
⑦트로기사원의 입구(Entrance to Temple of Throgg)
⑧트로기 사원(Temple of Throgg)
⑨풍요의 땅 1층(1st Level of Feeding Grounds)
⑩풍요의 땅 2층(2nd Level of Feeding Grounds)
⑪드워픈 요새(Dwarven Clanhall)
⑫요정 왕국(Faerie Realm)
⑬얼음 동굴(Caverns of Ice)

지클런트

ZYCLUNT

장 르	액션
제작사	판타그램
유통사	미원정보기술
시스템 요구사항	386이상/ 램 4메가이상
발매일	1월예정
가 격	미정
문의처	미원정보기술(02-3459-6543)

서기2020년…

이 시대는 무력으로 거대 범죄조직을 소탕하기는 했지만 음지에서는 아직도 마약과 범죄가 끊이지 않고 있으며 퇴폐적인 향락이 판을 치고 도덕은 땅에 떨어진지 이미 오래되었다. 또 과학 기술이 발달하면서 사람들이 인간의 두뇌를 이식하여 만들어낸 사이보그, 인간의 세포를 배양하여 만든 복제인간, 변이 형태로 탄생한 바이오로이드들 때문에 이미 세상은 극도로 황폐해져가고 있다.

지클런트란 일종의 용병단체로 군대에서 과격한 행위로 불명예 제대하거나 퇴역한 베테랑 장교들이 모여서 만든 단체이다. 이들은 주요 인물들의 신변보호 등 특수 임무를 비공식적으로 맡아 수행하고 있으며 그에 따르는 고액의 수수료를 조건으로 전세계의 모든 지역을 무대로 활동하고 있다. 주인공 수우는 2013년 컬럼비아 서부지 시가전에서 시민들을 안전하게 보호하지 않고 임무를 수행했다는 이유로 불명예 제대한 지클런트 신참이다. 그리고 드디어 수우는 지역안보 정기회의가 열리는 D-C-14지구에 대규모의 메카더인들이 출현했다는 소식을 듣고 자신의 전용기체인 H-CRAFT에 몸을 싣고 첫 출정에 나서게 되는데…

❶주인공의 모습
❷비행기를 타고 목적 지점으로…
❸중간 보스와 바이오로이드

게임의 시작

메뉴에는 Start game, Continue, Option, Exit가 있는데 Start game은 게임을 처음 시작할 때, Continue는 주인공이 죽은 스테이지에서 다시 시작할 때 사용한다. Option에서는 컴퓨터의 속도와 게임의 난이도, 볼륨과 밝기 등을 설정할 수 있다.

키설명

점프	〈Control〉, 〈Z〉
사벨 휘두르기	〈Alt〉,〈X〉
Pause	〈F1〉
밝기 조절	〈F2〉, 〈F3〉
사용키 바꿈	〈F5〉

기술 설명

아래로 휘두르기	〈Alt〉, 〈X〉
앞으로 휘두르기	〈Alt〉, 〈X〉
위쪽으로 휘두르기	〈Alt〉, 〈X〉
내려찍기 점프한 후	〈Alt〉, 〈X〉

스테이지1

주위를 둘러보면 이곳이 유흥가임을 알 수 있다. 이 유흥가를 사이보그들이 마구 휩쓸고 다닌다.파란색 사이보그를 없애고 배틀 기어(Battle Gear)를 갖는다. 공중에 날아다니는 적은 점프 공격을 한다. 어느 정도 가다보면 바이오로이드와 중간 보스를 만나게 되는데 중간보스를 집중 공격해서 먼저 없앤 후 바이오로이드를 공격한다.

에너지 오브로 체력을 채우고 보스를 만난다. 보스는 손에 철퇴를 가진 로봇으로 이 철퇴로 주인공을 공격한다.

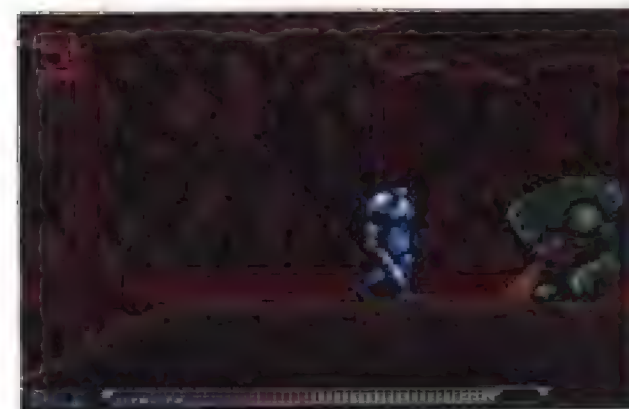
철퇴가 나가는 각도는 모두 4가지인데 하나는 직선방향이고 나머지는 대각선

아래쪽이다. 이 철퇴를 적당히 피하면서 보스의 머리를 집중 공격한다.

만약 철퇴를 피하기가 어려우면 먼저 철퇴를 공격해서 없앤다. 그러면 보스는 직선방향으로 에너지 빔을 쏘는데 이것이 피하기가 훨씬 수월할 수도 있다. 하지만 에너지 볼트에 한번 맞으면 데미지를 상당히 많이 입으므로 이것은 게이머가 결정하도록 한다. 보스는 철퇴를 던지기 전에 어깨에 있는 유도탄을 발사하는데 이 유도탄에 맞지 않도록 조심해야 한다. 이 유도탄중 아래쪽 2개는 점프공격으로 나머지 3개는 위쪽으로 사벨을 휘두르며 막아낸다.

스테이지2

이곳은 지하 건설 현장이다. 칼을 휘두르는 로봇을 없애면서 앞으로 나간다. 중간중간에 유도탄을 쏘는 로봇을 만나게 되는데 오래두면 귀찮아 지므로 먼저 없애도록 한다. 아래로 내려와 왼쪽으로 가면 엘리베이터를 탈 수 있다.

방향키를 아래로 내리면 엘리베이터가 아래로 내려간다. 엘리베이터가 내려가는 동안 주인공의 위에서는 빨간 색 옷을 입은 바이오로이드와 여러 다른 로봇이 공격해 온다. 이들 중 뱀처럼 여러 마리가 붙어 다니는 로봇은 중간을 끊어 흩어뜨린 다음 공격한다. 그리고 빨간 옷을 입은 바이오로이드는 긴 칼을 사용하기 때문에 같이 맞받아 치면 데미지를 많이

입을 수 있다. 따라서 같이 맞받아 치기 보다는 점프해서 찍기 공격을 한다.

엘리베이터가 멈추게 되면 에너지를 채우고 배틀 기어를 얻은 다음 오른쪽으로 간다. 한 개의 깨진 유리관에서 나온 벌거벗은 여자가 공격해 오는데 그 여자를 먼저 죽이고 왼쪽구석에서 칼을 휘두르며 적을 기다려 배틀 기어가 공격하게 한다. 이들을 모두 죽이고 오른쪽으로 가면 뇌모양의 보스를 만날 수 있다. 이번 스테이지의 보스의 약점은 눈이다.

눈 앞의 테이블에 올라 움직이지 말고 눈을 집중공격한다. 이번 스테이지의 보스는 속전속결로 끝내야한다.

스테이지3

이번 스테이지는 사원으로 가는 숲이다. 가는 길 중간 중간에 레이저를 쏘는 로봇과 총을 쏘는 로봇을 상대하게 될 것이다. 총 쏘는 로봇은 별 문제가 없지만 레이저를 쏘는 로봇은 날아다니며 주인공을 공격하고 게다가 이 로봇이 쏘는 레이저의 경우 사벨로 막을 수가 없기 때문에 더욱 조심해야 한다. 그리고 땅을 기어다니며 총을 쏘는 로봇, 전기로 주인공을 끌어들이는 로봇, 지뢰를 떨어뜨리는 로봇은 제일 경계해야할 로봇들이다. 이중 지뢰를 떨어뜨리는 로봇은 빨리 죽이지 않으면 데미지를 많이 입게 되므로 특히 조심해야 한다. 그리고 중간에 전기망이 쳐있는 곳이 있는데 처음 것은 시간이 오래 걸리더라도 모두 부수며 나가고 두 번째 것은 움직이기 때문에 터뜨리기가 곤란하므로 피해가도록 한다. 그리고 언덕 위쪽을 살펴보면 보너스가 있으니 꼭 얻도록 한다.

황색의 닌자들을 모두 없애면 돌산을 지나 보스를 만나러 갈 수 있다. 보스를 만나기전 중간 보스가 나오는데 그를 쫓아다니며 공격한다. 그를 없애면 그는 위로 날아가 버리고 돌로 만들어진 엄청나게 큰 괴물의 몸뚱이가 나타나 주인공을 공격한다. 이 보스는 손으로만 공격하므로 손을 피해가며 보스의 머리를 공격한다. 이번스테이지는 상당히 길기 때문에 인내를 갖고 플레이를 해야한다.

❺스테이지 1의 보스
❻엘리베이터를 타고 내려간다
❼벌거벗은 여자들
❽스테이지 2의 보스
❿보너스
⓫중간 보스
⓬스테이지 3의 보스

스테이지4

주인공은 광산에서 트레일러를 타고 이동해간다. 사방에서 적들이 나타나 주인공을 공격할 것이다.

게임 시작되면 바로 열차의 5칸 중에서 앞쪽의 2번째 칸에 서있는다. 그러면 위에서 떨어지는 배틀 기어를 얻을 수 있다. 그리고 좀더 가다보면 에너지 오브가 떨어지는데 이때 보너스도 같이 떨어지니 능력것 얻도록 한다. 열차를 타고 가다 레일이 끊긴 곳에서 뛰어내려 왼쪽으로 가면 보너스를 얻을 수 있다. 오른쪽으로 가다보면 드럼통을 던지는 로봇이 있는데 이 로봇은 구석에 몰아놓고 공격하면 쉽게 부술 수 있다. 안으로 들어가 유리관을 통해 나타난 보스를 만난다. 이번 스테이지 보스의 약점은 중앙에 있는 몸체이다. 될 수 있는 한 왼쪽으로 몰리지 안도록 하며 공격한다. 그리고 보스의 에너지가 다 되갈 쯤에 주인공을 구석으로 몰아 몸으로 부딪히는데 이때를 조심하면 이번 스테이지를 클리어 할 수 있다.

❶트레일러 위
❷보스
❺받침대
❼중간 보스
❽달아나는 박사
❿옥상에서 만날 수 있는 중간 보스
⓫마지막 보스
⓬폭파되는 건물

스테이지5

이제 박사의 성에 도착했다. 이곳에는 기다란 발톱을 가진 괴물이 공격해 오는데 적당히 처치하고 성의 중앙으로 들어간다.

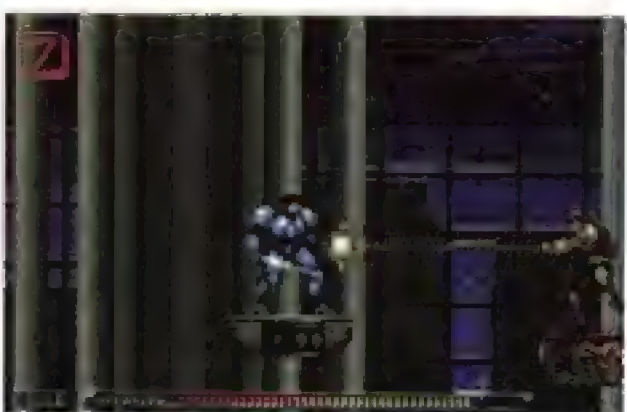
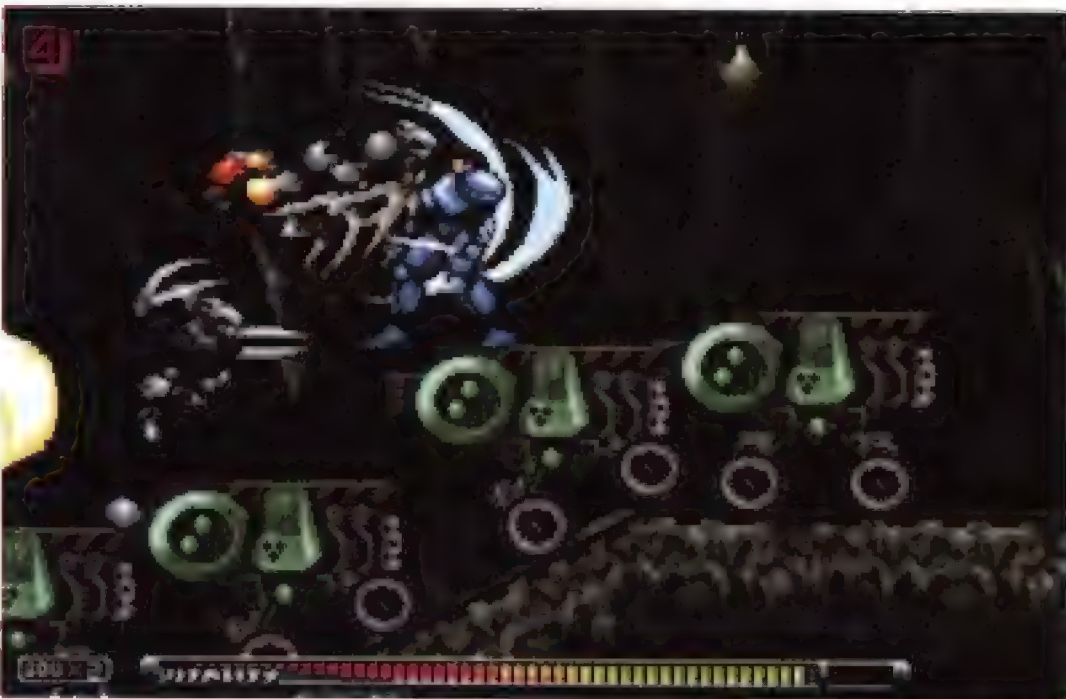
성의 안에는 불을 쏘는 해골이 있는데 이를 피해서 오른쪽으로 들어간다. 그리고 받침대를 밟고 위로 올라가서 오른쪽으로 가면 방패를 들고 있는 사람을 만나게 되는데 이 사람을 공격하면 금세 도망가 버린다. 그를 따라가다 받침대를 밟고 올라가려 하면 조그만 로봇 2대가 위에서 무지막지(?)하게 총을 쏴댄다. 이 로봇을 모두 부수고 오른쪽으로 가서 아래로 떨어진다. 다시 오른쪽으로 가면 도망가던 남자와 싸우게 되는데 눈 앞에 있는 받침대를 타고 이동해 다니며 공격한다. 이 남자를 무찌르면 위로 올라가 오른쪽으로 가서 중앙 통제실에서 서성거리는 박사를 만난다. 박사를 공격하면 박사는 사라져 버리고 몸에 폭탄을 장착한 실험용 괴물이 통제실 안을 마구 뛰어다닌다. 이 폭탄이 터지기 전에 괴물을 죽인다.

스테이지6

오른쪽으로 가면 스테이지 1에서 나온 보스를 만날 수 있다. 이 보스를 무찌르고 엘리베이터를 탄다.

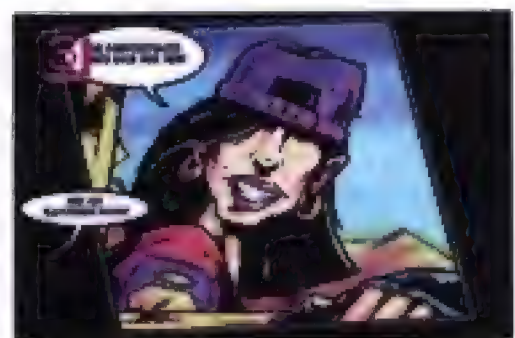
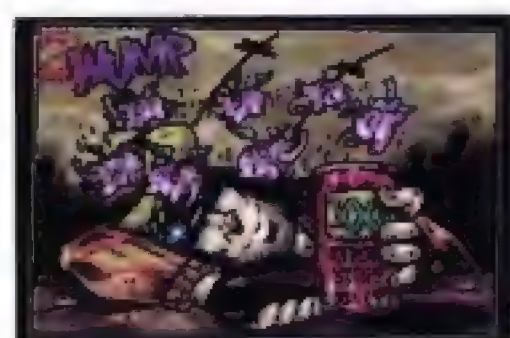
위로 올라와 왼쪽으로 가면 2스테이지에서 나온 여자들이 다시 공격해 온다. 이들을 죽이고 위로 올라가서 로봇들을 모두 처리하고 다시 엘리베이터를 타고 위로 올라간다. 이제 스테이지 4에서 만난 보스를 다시 보게 될 것이다. 이 보스를 어렵게 이기고 나면 위로 올라가 3스테이지의 중간보스와 싸운다. 다시 위로 올라가 날아다니는 로봇들과 싸운다. 이 로봇은 레이저와 파란색 웨이브 공격을 하는데 팔을 휘두를 때 항상 반대편에서 있어야 데미지를 입지 않는다. 또한 이 보스는 항상 위에 떠있으므로 점프공격을 해야한다. 이 로봇을 무찌르고 위로 올라와 드럼통을 던지는 로봇을 없앤다.

이제 건물 꼭대기로 올라오면 앞서 나온 로봇과 다시 싸워야 한다. 그리고 이 로봇을 폭파시키면 엘리베이터를 타고 아래로 내려와 오른쪽으로 간다. 유리관 안에 박사의 모습이 보인다. 갑자기 유리관속에 박사의 모습이 괴물로 변하며 유리관을 깨고 밖으로 나온다. 이 괴물은 여러 가지 방법으로 주인공을 공격한다. 이 보스가 마지막 보스이다. 여기까지 온 여러분의 실력으로 괴물을 무찌르자.

POWER A to Z

로드 워리어 (Road Warrior)

장르	액션
제작사	게임텍
유통사	한겨레정보통신
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상
발매일	발매중
가격	45,000원
문의처	한겨레정보통신(02-3452-7234)

로드 워리어는 쿼런틴의 후속작으로 국내에서는 일명 둠택시라고 불리기도 했다

때는 가까운 근미래, 이 시대는 흔히 소설에 나오듯이 옴니주식회사라는 사기업단체가 세상을 휘어잡고 있는 시대이다. 이 시대에 택시운전기사로 일하고 있는 게이머는 손님을 원하는 곳으로 데려다는 주는 일 이상의 것을 만족시켜 주는 사람으로 유명한 사람이다. 그동안 로봇과 관련된 수많은 건물과 자동차를 파괴해 감옥에 갖혀 있던 신세였지만 교묘히 감옥을 탈출해서 다시 택시운수업을 시작했다. 주인공이 탈옥함으로 해서 이 시대 간부층 사이에서도 말이 많았지만 그는 이제 도망다니는데 노력하지 않는다. 오히려 뭔가 잘못되어 있는 이 시대에 저항하는 세력들에게 도움을 주면서 그만의 새로운 전쟁이 시작된 것이다.

게임 진행에 알아둘 점

1. 택시 운전사로 있는 게이머는 운전보다는 파괴에 더 재능을 가지고 있는 사람이다. 언제나 게이머의 의뢰인이 부탁하는 요구를 들어줌으로서 각 이벤트가 생겨나는 이 게임은 각 작전의 브리핑과 전체 지도및 자신의 목표물이 될 적들의 모습이 나타나는 지도화면을 자주보는 것은 중요한 일이다.(M)키를 사용해 지도를 펼친 후 적에게로 다가가는 가장 알맞은 코스를 결정하고 지금 쫓고자 하는 적을 선택한 후 지도를 빠져 나오도록 한다.

2. 각각의 임무에는 제한된 시간이 존재하는데 이 시간안에 원하는 임무를 완성하지 못하면 처음부터 그 임무를 다시 수행해야만 한다. 시간때문에 간혹 임무를 수행하기가 힘든 경우가 있는데 이럴때는 지도를 될 수 있는데로 사용하지 말고 방향 지시등에 의존해서 방향지시등에 따라 적들을 추적해야 한다.

3. 각 임무에 따라 주어지는 무기들이 바뀌게 되는데 이 무기를 어떻게 사용하느냐에 따라 게임의 진행이 달라지게 된다. 각 임무의 브리핑을 본 후 그 임무에 가장 어울릴 무기를 가운데 놓고 싸운다.

4. 한명의 의뢰인이 계속해서 여러번 의뢰를 할 수도 있고 한번만에 끝날 수도 있다. 만약 한가지 의뢰가 끝난 후 그 의뢰인이 화면에 나타나지 않는다면 그 의뢰인과는 더 이상 거래를 할 필요가 없으므로 지도를 펴고 의뢰를 기다리고 있는 다음 의뢰인에게로 간다. 의뢰인이 있는 위치는 반짝이는 푸른점으로 표시된다.

5. 이 게임은 크게 사막으로 이뤄진 도속도로와 도시안에서의 전투로 이뤄져 있다. 도속도로에서는 될 수 있는데로 적들과의 전투를 회피하고 곧바로 앞을 향해 달리도록 한다.

6. 화면 하단 왼쪽에 있는 표시등에 현재 남아있는 적들의 숫자와 남은 시간이 표시되어 있어서 게임의 진행이 수월할 것이다. 언제나 이 게임의 임무는 남아있는 적들의 숫자가 0이 되어야만 끝나게 된다.

❶지도를 자주 활용해야 한다
❷고속도로는 별로 어려운 점이 없다. 물론 싸움을 하지 않을 경우지만…
❸이것이 바로 우리가 추적하는 리무진이다
❹최대한 빨리 제거하자
❺이런 모양의 기구를 활용한다
❻하늘위에서…

주요 임무

시작

처음 시작하면 가까스로 감옥을 탈옥하여 사막안에서 탈수증으로 의식을 잃고 있던 주인공은 깡패들에게 붙잡혀 경기장안으로 끌려가게 된다. 여기서 주인공에게 덤벼드는 4대의 자동차를 제한된 시간안에 파괴하는 것이 첫번째로 할일이다.

우선 자신의 무기중 강철침(PROBE)을 사용하여 적들과 몸으로 부딪히도록 한다. 적들과 부딪히는데 있어 최고의 위력을 나타내는 강철침을 가지고 있는 상황이므로 별 다른 어려움 없이 적들을 없앨 수 있다.

경주

시합에서 이기고 나면 곧바로 레이싱 경주에 참가하게 된다. 물론 여기 서 할 일은 1위로 안에 들어오는 것이다. 처음에 출발만 제대로 하고서 코스만 제대로 돌았다면 1등을 하기란 그리 어려운 일이 아니다. 여기서는 적들에게 무기를 사용하는 것이 별다른 의미를 가지지 않으므로 무기는 일절 사용하지 말고 트랙을 정확하고 빠르게 도는데만 주력하도록 한다.

고속도로

경주에서 이기고 나면 처음에 주인공이 묵을 수 있는 도시로 이동하게 된다. 이곳으로 가기 위해서 도속도로 길을 이용하게 되는데 사실 이곳은 말만 고속도로이지 거의 황폐해진 황무지이다. 이곳에 등장하는 적들과 싸우다보면 원하는 시간안에 목적지에 도착할 수 없으므로 적들의 공격은 무시하고 그들의 공격을 최대한 빨리 피하면서 길을 따라 계속 전진만 하도록 한다.

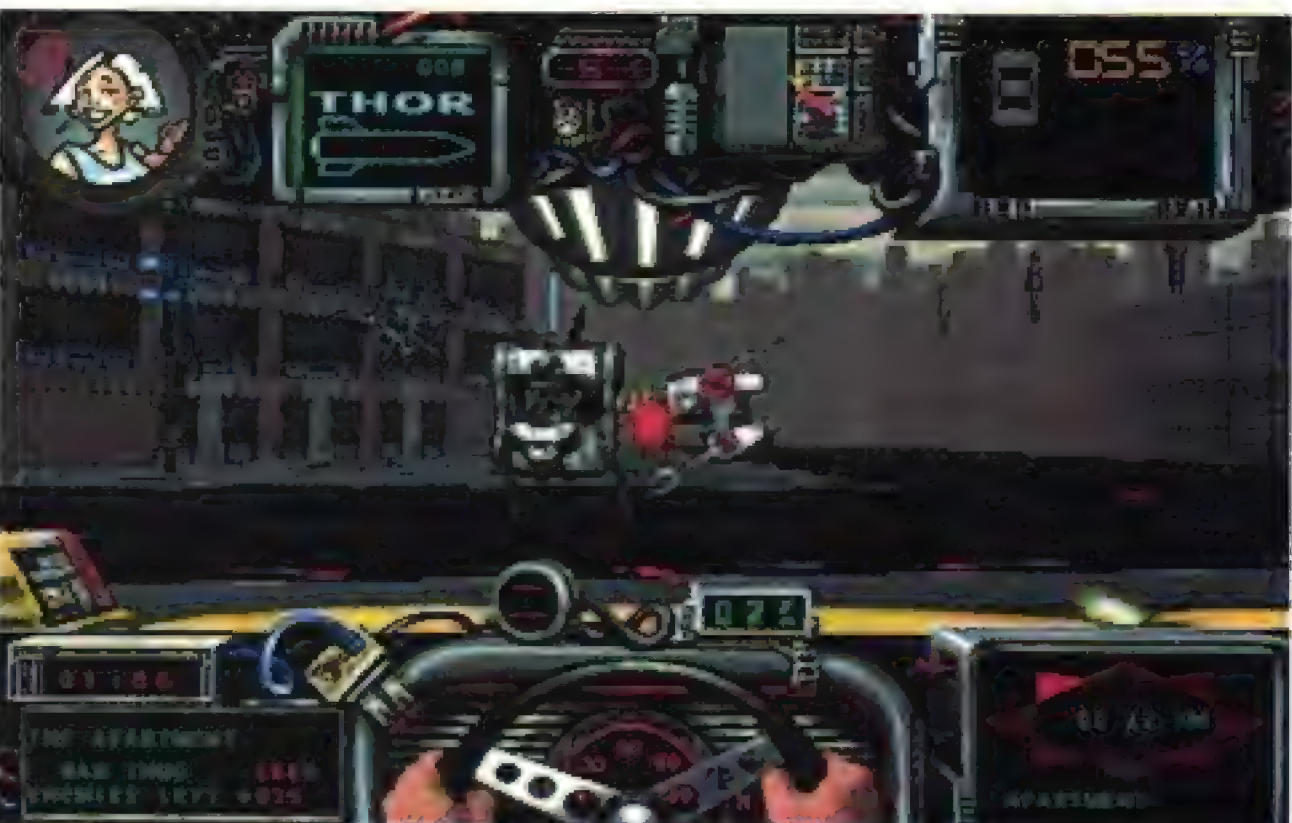
특히 하늘에 떠 있는 바위가 간혹 바닥으로 떨어지는데 이런 바위들이 있는 위치는 그림자로 표시가 되므로 그림자의 위치에 따라 주의를 하면서 이동한다.

리모 헌트(LIMO HUNT0

마을 서장이 타고 있는 리무진을 추적하여 그의 리무진을 파괴해 버리는 임무이다. 첫번째 임무인 만큼 그다지 어려운 적들도 없을 뿐더러 이동하는 리무진의 모양이 눈이 잘 띄게 되어 있기때문에 어려지 않게 통과할 수 있다.

처음이므로 천천히, 그리고 자주 지도를 열어보면서 시장의 리무진이 이동하고 있는 방향을 정확하게 확인하면서 뒤쫓아간다.

아파트 (THE ARARTMENT)

로봇들에게 반란을 모의하고 있는 사람들의 아파트를 둘러싸고 있는 조그만 로봇을 모두 제거하는 것이 이번 임무이다. 여기서 어려운 것은 적들을 없애는 것이 아니고 제한된 시간에 최대한 빨리 30대나 되는 적 로봇들을 터트려야 한다는 사실이다.

적이 있는 위치까지 최대한 빨리 간 후 가지고 있던 무기를 모두 써 버리도록 한다. 특히 가장 약할 것으로 보이는 기본 무기들이 여기서는 가장 큰 위력을 나타내므로 이점을 기억하도록 한다. 또한 적 로봇들과 그냥 차체로 무딪혀 없애는 방법도 나쁘지는 않을 것이다.

스피너 킬 (SPINNER KILL)

이번에는 길거리가 아니라 지상에서 약간 하늘로 떠 있는 곳의 적들을 제거하기 위해 호버베이터(HOVERVATOR)를 이용해야 한다. 이것은 일반 엘라베이터 처럼 자동차를 하늘위로 띄워준 후 2층처럼 설계되어 있는 도로위를 달릴 수 있도록 해주는 것이다. 이것을 이용하기 위해선 호버베이터라고 크게 간판이 붙어 있는 장소로 가서 그곳의 건물을 이용해야 한다. 호버베이터의 입구는 푸른색에 이상한 물결무늬로 이뤄진 곳이므로 찾는데 어려움은 없을 것이다.

호버 베이터를 이용해 위로 올라가게

되면 적들이 보이는데 가까운 하늘위에 있는 적들을 향해 발사할 수 있도록 제작된 AAGUN을 사용해 3명의 적들을 제거하면 이번 임무는 끝난다.

마라톤 맨 (MARATHON MAN)

마라톤 경주에 참가한 반란군 로봇이 승리해서 상금을 타도록 도와주는 것이 이번 임무이다.

바로 뒤쪽을 쳐다보면 열심히 뛰어오는 로봇들이 보이는데 그중에 하나만이 녹색 로봇이고 나머지는 붉은 색으로 되어 있다. 이 녹색 로봇이 1등을 할 수 있도록 나머지 로봇들을 모두 제거하거나 그들이 가는 길을 방해해야 한다. 가장 쉽게 이들을 방해하는 방법은 1등으로 오고 있는 적들을 모두 몸으로 부딪혀 밖으로 튕겨나가게 만드는 것이다.

무빙 데이 (MOVING DAY)

로봇 아내와 이혼한 후 전 재산을 털린 사나이가 복수를 부탁하는 의뢰이다. 그의 아내는 노란색 트럭을 타고 있다고 하는데 그녀의 차를 쫓아가 완전히 산산조각 내주면 임무가 끝나게 된다. 지금까지는 지도를 봐가면서 여유있게 할 수 있는 시간이 있었지만 여기서는 그것이 불가능하다. 특히 목표물이 움직이는 속도나 반경이 너무나 커서 지도만 봐서 상대를 찾아내는 것은 상당히 어려운 일이다. 여기서는 방향 지시등을 최대한 활용해서 상대의 움직임을 확실히 확인하면서 뒤쫓아야 한다.

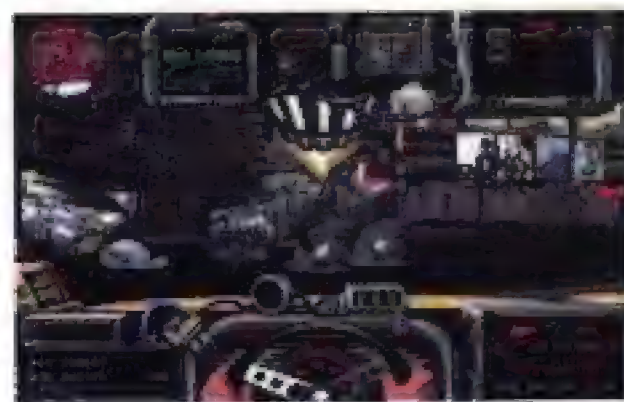
빌 킬(BILL KILL)

의뢰에 의해 노란색 트럭을 없애고 나면 오히려 여기 있던 여자가 또 다른 의뢰를 해온다. 언제 남성의 육체미를 자랑하는 거의 광고가 맘에 들지 않았다면서 그 광고판을 파괴해 달라는 것이 그녀의 의뢰이다. 여기서는 광고판을 파괴하기 위한 해리(HARRY)라는 미사일이 장착되는데 이 미사일 한방이면 임무가 완성될 것이다.

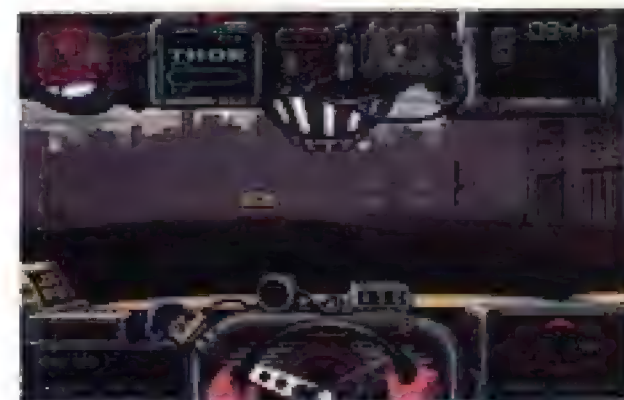
펫 쓰리트(PET THREAT)

외뢰인의 요구에 따라 5명의 적 자동차를 파괴하는 임무이다. 처음 시작하게 되면 적 자동차를 찾아나서지 말고 잠시 기다린다. 그러면 적들이 알아서 주인공이 있는 장소로 찾아오게 된다. 이때 가지고 있던 무기를 총동원하여 가장 단 시간내에 승부를 내도록 한다.

우선 2대를 파괴하고 났으면 지도를 펴고 나머지가 있는 장소를 확인한 후 그것으로 이동해서 싸우면 된다.

이번에는 별모양으로 된 새로운 무기가 등장하게 되는데 이것을 사용하면 바닥에 가시같은 것들이 뿌려지면서 적들의 타이어를 공격하게 된다. 그러나 전 스테이지를 통틀어서 별로 유용하지 않은 아이템이다.

데드 로(DEAD LAW)

이곳 주민들의 최대 적 중에 하나인 변호 에디를 추적해 공격하는 것이다.

이번 임무에는 그가 법정에 도달하기 전에 그를 제거해야 하므로 상당히 시간이 부족할 것이다. 그의 자동차는 노란색으로 만들어졌다는 것을 명심하면서 추적한다. 가는 도중에 경찰들의 반항이 상당히 심한 편이지만 그들과 일일이 맞붙지만고 피해서 가도록 한다. 애디를 찾기 위해서는 지도보다는 방향지시기를 잘 활용해야 한다.

게이트 캐시 (GATE CRASH)

이번에는 적들이 모두 군집해 있는 아지트로 찾아가서 그들의 입구를 그곳을 초토화시키는 작전이다. 이번에도 해리 미사일이 지급되는데 이 미사일의 위력이 워낙 막강한 까닭에 별다른 어려움 없이 이번 임무는 끝마칠 수 있다.

⑦녹색 로봇이 이기도록 해줘야 한다
⑧노란색 밴을 뒤쫓는다
⑨경찰차들이 득실거린다
⑩좀 독특하게 생긴 적들이다
⑪에디의 멋들어진 승용차. 그러나 잠시후에는 이것이...
⑫이녀석이 시장이라네...

킬 크룹게 (KILL KRUPKE)

적들의 아지트가 파괴되고 나면 자신이 있을 곳을 잃게 된 시장 크룹케(KRUPKE)가 차를 타고 달아나게 된다. 이번의 임무는 그들 뒤쫓아 결말을 보는 것이다. 비상시라서는 그런지 시장이 타고 있다고는 생각되지 않는 이상한 스포츠카형태의 노란차가 이번 목표물이므로 헷갈리지 않도록 조심해야 한다.

에스코트 베버리 스톰 (SCORT BEV STORM)

반란군의 리더인 베버리 스톰(BEVERLY STORM)을 에스코트 하는 임무이

다. 적 경찰들의 주요 목표이기도 한 그녀를 태우고서 가다보면 수많은 경찰차들이 달려들어서 정신없게 만들 것이다. 이번 작전의 중요성을 생각해서인지 적들에게 발사하는 토르(THOR)미사일도 무려 40개나 장착 되어 있다.

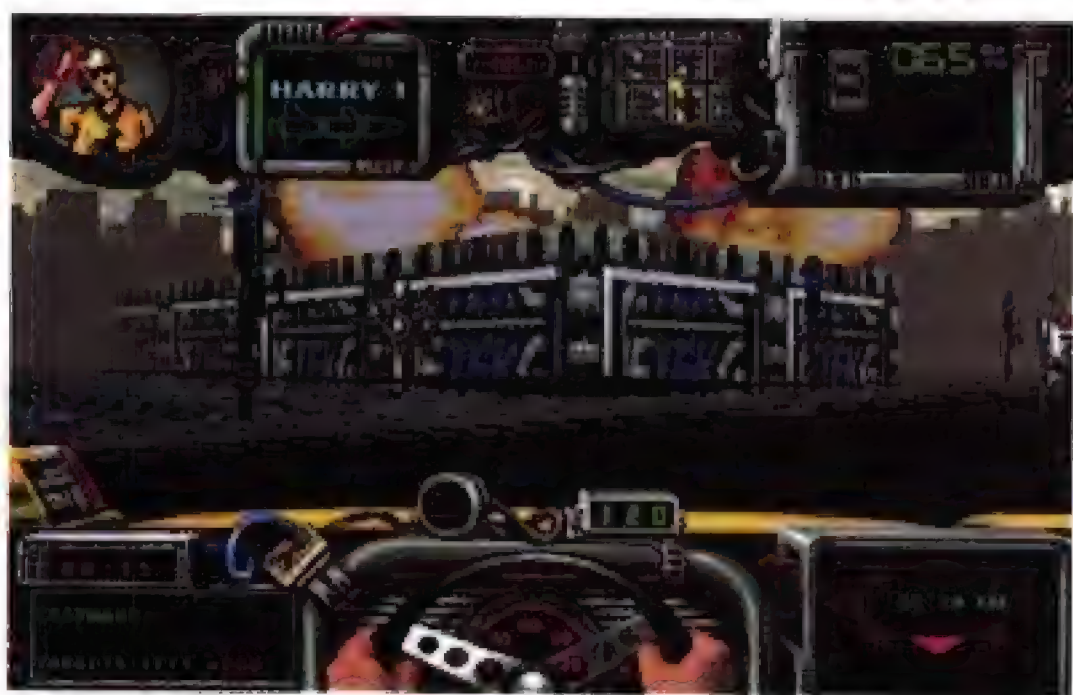
미사일이 상당히 많이 비축된 상태이므로 무기를 미사일로 고정시킨 채 눈앞에 경찰차가 나타나는 기미를 보이기만 하면 무조건 미사일을 발사하도록 한다. 결코 경찰들이 반란군의 리더에게 더가가지 못하도록 최대한 빠르고 신속하게 행동해야 한다.

포니 갱(PONY GANG)

간단한 의뢰로서 지도상에 나타나는 녹색빛 자동차를 3대 파괴하고나면 끝나는 스테이지이다. 이미 느끼고 있겠지만 처음 의뢰에서 등장했던 자동차들과는 달리 이동하는 특성이나 속도가 월등하기 때문에 방향지시등에 관한 완벽한 숙지가 필요하다.

크랩웨어(CRAPWARE)

너무나도 황당한 게임만을 만들어내는 게임제작사에 분개를 한 학생의 의뢰에 의해 게임 제작사를 박살내러가는 임무이다. 가서 보면 알겠지만 그 문제의 게임 제작사는 이 게임의 제작사이기도 한 게임텍이다. 무슨 생각으로 이번 임무를 게임상에 삽입했는지는 모르지만 헤리미사일 한방에 우루루 무너져 내리는 게임제작사 건물 모습은 가히 장관이다.

①게임 제작사를 초토화 시킨다. 게임이 재미없다는 이유로_호호호
②위쪽으로 통하는 길을 사용한다
③회색차가 문제의 허트만이다
④이녀석이 마지막 보스 스톰이다
⑤정말 약품이 많이도 들어가게 생긴 트럭이다
⑥이곳을 파괴하고 안으로 들어간다

PC허트맨 (PC HURTMAN)

주미들을 괴롭히는 앞잡이 중 하나인 허트만을 없애러가는 임무이다. 이번에는 그가 숨어있는 비밀 장소로 들어가기 위해서 호버 베이터라는 것을 다시 한번 사용해야 한다. 호버 베이터를 타고서 위로 올라가 곧바로 직진하면 적들이 숨어있는 비밀 아지트 안으로 들어오게 된다. 여기서 제거해야 할 대상 1호는 회색 줄무늬로 색칠된 차이다. 그를 제거하다 보면 뒤쪽에서도 많은 적들이 공격을 해오므로 상당한 주의를 기울여야 한다.

파나틱 가드 (FANATIC GUARD)

테란스 스톰을 보호하고 있는 30명의 경비로봇을 제거하는 임무이다. 이 경비로봇들은 별다른 위력은 가지고 있지 않기때문에 빠른 시간안에 제거하는 것이 주목적인 작전이다. 가지고 있는 모든 무기를 총동원하여 최대한 빨리 결말을 내도록 한다.

스톰 스톱 (STORM STOP)

이곳의 마지막 보스인 테란스 스톰을 제거하는 작전이다. 그가 타고 있는 차가 녹색 봉고차라는 사실만 알고 있다면 의외로 간단히 이곳을 통과할 수 있다.

캡 런(CAP RUN)

경찰차들의 추적을 피해 반란군 캠프로 달아나는 작전이다. 여기서는 도시를 벗어나 도시밖 고속도로를 질주하게 되는데 이곳에서 이동하는 거리는 상당히 짧은 편이므로 별다른 애로 사항은 발생하지 않을 것이다.

스톱 트럭 (STOP TRUCK)

길을 가는 도중에 로봇들에게 약품을 주사해서 이상적인 로봇을 만들어내는데 주 역할을 하고 있는 약품 수송 트럭을 파괴하는 임무를 맡게 된다.

도시에서와는 달리 막히는 길이 전혀 없고 탁 트인 상태에서 적들과 맞붙게 되므로 더욱 손쉽게 승부를 낼 수 있다.

스태시 배시 (STASH BASH)

가는 길에 약품 수송 트럭을 파괴하는데 그치지 않고 이 약품을 직접 제작해내고 있는 공장을 찾아내서 이곳을 완전 불바다로 만들어 버리는 계획이다. 이미 이곳을 파괴하기 위한 헤리 미사일이 준비된 상태이고 가고자하는 위치가 굉장히 간단하기 때문에 너무나 쉽게 이곳을 클리어 할 수 있다.

그레인 드레인 (GRAIN DRAIN)

옴니 주식회사에 의해 크리그타운(KRIEGTOWN)에 사는 엘리트층의 부유한 사람들은 호의호식을 하는 상태인데 반해 나머지 반란지역 사람들은 굶기를 밥먹듯이 하는 사람들로 가득 차 있다. 여기서는 농장안에 침입해서 2개의 문을 부수고 그안에 있는 탑모양 처럼 되어 있는 곡물 방출로를 차단하는 것이 주요임무이다. 터트려야 하는 물건이 3개나 되는 만큼 헤리 미사일도 6개가 보급되므로 그렇게 어렵지는 않다.

웹 헤드(WEBB HEAD)

과거의 평화스러운 시절을 꿈꾸던 사람의 의뢰에 따라 사악한 약품을 운반하는 자동차를 파기하는 작전이다. 이 문제의 차를 추격하는 것 보다도 하늘을 날

아다니면서 자꾸 폭탄을 떨어뜨리는 비행기의 움직임이 상당히 눈에 거슬릴 것이다. 이제는 이동을 할때 앞뒤좌우뿐 아니라 하늘에 있는 물체마저도 신경써야 할 판이다.

프라이 가이(FRY GUY)

이곳 주민들의 원수라고 할 수 있는 피버맨(FIBERMAN)을 제거하는 임무이다. 그냥 쫓아가서 완전히 박살을 내놓으면 되므로 별다르게 문제되는 것은 없고 특이하게 이번 임무에는 하이퍼 부스터가 등장해서 자동차가 달리는 속도를 한순간 엄청나게 올려주는 것이 가능하다.

베지 스프래터 (VEGGIE SPLATTER)

밭안에 놓여 있는 거대한 과일들을 파괴하는 임무이다. 이곳은 다른 도시완 달리 모든 곳이 밭으로 이뤄져 있으므로 항상 길따라서 갈 필요성이 전혀 없다. 이번에서 거대한 과일들이 놓여 있는 밭안으로 들어갈 때도 최대한 빠른 방향을 택한 후 무조건 앞으로 나아가다보면 쉽게 원하는 장소에 도달하게 된다. 여기선 강철침 밖에 사용할 수 없지만 이것 하나면 뭔가를 터트리는데 별 어려움은 없을 것이다.

크롭 킬러 (CROP KILLER)

농작물에 독약을 뿌려서 마을 주민들을 괴롭히려고 작정하고 있는 적들의 음모를 분쇄하기 위해 적들의 비행선을 먼저 파괴해 버리는 작전이다.

일단 적들이 자주 왕래하는 밭안으로 들어간 후 그들의 이동에 우왕좌왕하지 말고 적기를 기다리도록 한다. 눈앞에 적이 나타나면 재빨리 총을 쏘아대다가 가던 길이 가로막히게 되면 아까 그 장소로 되돌아와 같은 행동을 반복하도록 한다. 이런식으로 적들과 싸우지 않으면 제한 시간에 걸려서 상당한 고생을 하게 될 것이다. 여기서는 적들의 움직임을 확인하기 위해 지도를 확인하는 바보같은 짓을 절대로 하지 않도록 한다.

스퀘어 댄스 (SQUARE DANCE)

전에 본적있는 것처럼 여럿이 모여 있는 적 경비로봇들을 최대한 빨리 제거하는 임무이다.

뮤탄트 피그 (MUTANT PIG)

돌연변이화 돼 버린 돼지를 잡아 없애는 작전이다. 이 돼지 밭안에 감춰져 있으므로 방향 지시등을 사용해야만 위치를 적확하게 확인할수 있다. 돼지를 발견하게 되면 강철침을 사용해서 2~3번 공격해 주면 쉽게 이곳을 통과할 수 있다.

화이터화이터 (FIREFIGHTER)

간단히 말해 불난집에 불끄는 작전이다. 불이 난 위치가 가까운 곳이기 때문에 이동상에 별다른 어려움은 없지만 제한시간이 촉박하고 불을 끄는데 사용되는 무기가 상당히 부족하기 때문에 많은 신경을 써야만 한다.

처음 시작할때는 한번에 통과한다는 생각보다는 다음에 시도할 때를 대비해서 여러가지 사실을 알내본다는 생각으로 임하는 것이 좋다. 우선 불이 난 곳으로 가서 물이 담긴 무기를 집어던지면 불길이 한순간 붉은 색으로 변하게 되는데 이렇게 7번을 해줘야만 불길이 한개씩 잡히게 된다.

만약 물을 집어던지는 거리가 적당하기 않으면 불이 붉은색으로 변하지 않고 꺼지지도 않는다. 여기서 필요한 능력은 가장 짧은 시간안에 불을 던지기 가장 좋은 거리와 빠른 시간안에 적당량의 물을 던질수 있는 정확성이라 할 수 있다.

⑦악품을 팔다니 나쁜 녀석들. 이거나 받아라
⑧이 차가 피버맨이 타고 있는 차이다.
⑨과일을 팍팍 터트리도록 하자
⑩될 수 있는대로 많은 움직임은 자제하도록 한다
⑪돼지를 때려 잡는다
⑫물을 제대로 던지면 불이 붉은 색으로 변한다
⑬수많은 적들과 싸울때는 언제나 서두르자

스케어크로우 (SCARECROW)

미리 사악한 약품대신 단순한 오일로 연료를 바꿔치기 당한 적들의 로봇을 완전히 박살내 버리는 임무이다. 이번에도 많은 양의 로봇들을 제거해야 하므로 서둘러야 한다.

피그 슬롯 (PIG SLAUGHT)

돼지 3마리를 도살하는 임무이다. 운전기사인 게이머로서는 이런 돼지를 죽이기 위해서 아까운 무기들을 사용해야 할 판이다. 그러나 의외로 이 돼지들의 움직임이 빠르고 사용할 수 있는 무기가 크게 제한 돼어 있기때문에 처음에는 당황할지도 모른다. 기본 무기만 사용해서 통과할 수 있는 작전이다.

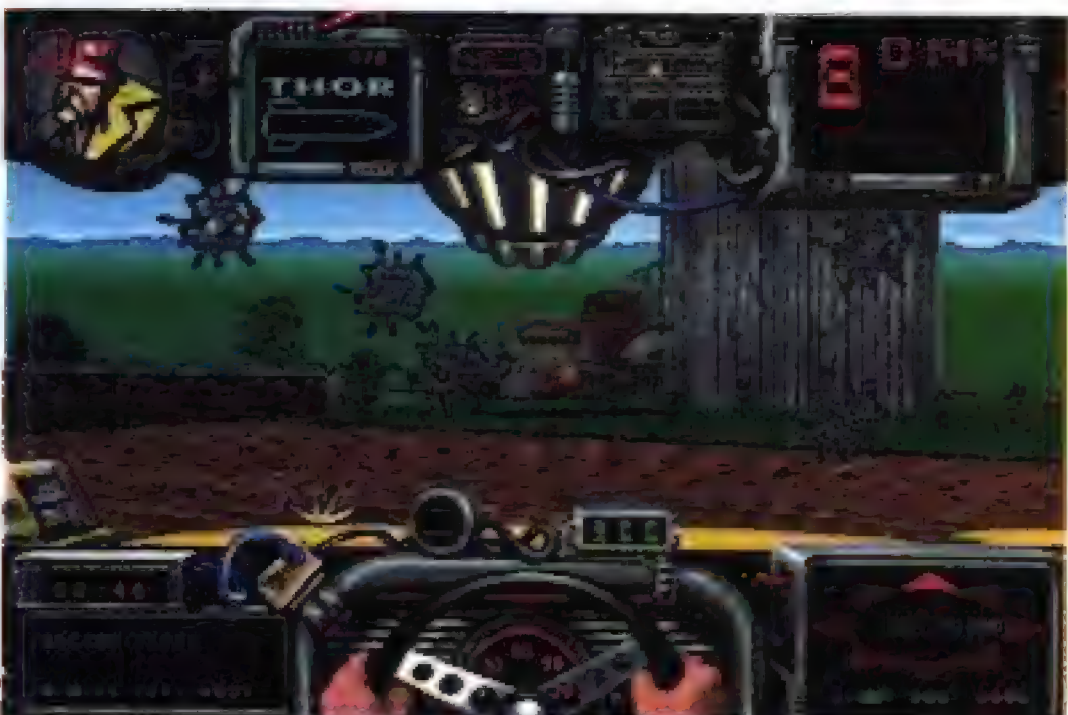
트레인 디레일 (TRAIN DERAIL)

로봇들이 타고 있는 기차를 파괴하는 임무이다. 기차외에도 여러가지 자동차들이 덤벼들기 때문에 이들 또한 제거대상이 아닌가 헷갈리기 쉽지만 기차하나만 터트리고 나면 이번 임무는 끝나게 된다. 기차 달리고 있는 레일위로 달려간 후 그 기차가 움직이는 방향을 따라다니면서 전진과 후진을 계속하면서 줄기차고 공격을 퍼부어대면 좋은 결과를 얻을 수 있다.

카우팁(COW TIP)

단순한 게임의 하나로서 6마리의 소들을 모두 쓰러뜨리는 임무이다. 별다른 의미도 없고 단순하게 즐길 수 있는 작전이다.

❶기차길을 따라서 공격을 한다
❷소를 펑펑 쓰러뜨린다
❸트랙터의 반격은 완강하다. 조심하도록 하자
❹이곳을 통해서 가게 된다
❺지하를 통해서 새로운 장소로 이동한다
❻이곳에 보스가 버티고 있다
❼거리에서 적들을 없앤다

트랙터 플리트 (TRACTOR FLEET)

이 마을 망쳐놓는 주요 원인중 하나인 5대의 트랙터를 파괴하는 작전이다.

이들은 저항이 굉장히 거센뿐 아니라 시간도 그렇게 넉넉한 편이 아니므로 이번 임무에서는 상당한 노력을 기울여야 할 것이다.

특히 적의 트랙터를 뒤쫓게 될 경우 그들이 뒤쪽 길바닥으로 내던지는 표창 모양의 폭탄이 쫓아가는 입장에 있는 주인공의 행동을 저지시킬뿐만 아니라 상당한 피해를 입힐 것이다. 이러한 사태를 방지하려면 너무 바싹 달라붙어 추적 하지말고 보일랑 말랑한 거리를 유지하면서 미사일을 발사해줘야 한다. 별로 기대하기 힘들어보이는 상황에서도 미사일은 정확하게 날아가서 적에게 타격을 입히므로 이러한 작전이 가장 유효적절하게 먹혀 들 것이다.

트랙터 보스 (TRACTOR BOSS)

말썽많은 트랙터들이 대기하고 있는 그들의 본거지로 찾아가 그들의 입구를 완전히 박살내 버리는 작전이다.

폭탄 한방으로 막혀 있던 길이 뚫리게 되는 간단하고 시원한 임무이다. 그후 뚫린 문을 통해서 안으로 들어가게 되면 지하로 향하는 길이 보이는데 이 길을 통해서 트래터들의 보스가 있는 장소로 나가게 된다. 이곳에는 수많은 적들이 우글 거리고 있지만 그중에 단 하나, 트랙터 보스만 제거해 주면 되므로 트래터 보스만을 노리면서 싸움을 하도록 한다

.이곳은 완전히 공터처럼 형성되어 있으므로 가장 합당한 작전은 치고 달리기 작전이다. 즉 재빨리 적에게 다가가서 무기를 몇방 발사해 주고 그가 응사해 오기전에 재빨리 비어 있는 공간으로 달아나버리는 것이다. 그리고 다시 기회를 틈타 공격을 가한 후 다시 달아나버리는

식으로 공격을 계속하면 별다른 피해를 입지않고 원하는 목표를 달성할 수 있게 된다.

푸드 드라이브 (FOOD DRIVE)

반란 가지로 음식을 배달하는 임무이다. 그냥 지도상에 그려진 위치로만 이동하면 되는데 애로사항은 전혀 없을 것이다.

킬 어택 (KILL ATTACKERS)

반란군 기지를 배회하면서 사람들을 괴롭히는 적들을 없애주는 임무이다. 적들이 별로 어려지 않고 손쉽게 통과할 수 있는 코스이다.

겟 투 캠프 (GET TO CAMP)

음식을 가지고 캠프안으로 들어가는 것이다. 그냥 길따라서 가기만 하면 된다.

겟 투 험프 (GET TO H.U.M.P)

항상 옴니랜드에 놀러가고 싶었던 주인공은 이번 작전에 대한 성공과 옴니랜드로 들어가는 티켓을 서로 교환하기로 합의를 보게 되었다. 이미 사악한 지역으로 변해버린 옴니랜드를 정상으로 돌려놓기 위해서 그곳을 설계했던 엔지니어가 무엇보다 필요한 반란군측에서는 그를 구출하기 위해 특수요원을 파견하게 되는데 이번 임무는 그들 무사히 원하는 장소까지 태워주는 것이다.

험프(H.U.M.P)

과학자가 잡혀있는 H.U.M.P에 도착해서 지도에 표시된 길을 따라 가다보면

길이 막혀 있는 것을 알 수 있다 이곳에서 〈A〉를 눌러 위로 올라가면 또 다른 지역으로 가는 길이 보인다. 이곳을 통해 길을 따라가면 원하는 장소에 도착할 수 있다.

몽키 게이트 (MONKEY GATE)

의뢰인의 말에 따라 원숭이 통로를 파괴하는 것이다. 가는 도중에 붉은색모양으로 꾸며진 지하통로를 통해서 이동해야 한다.

바이러스 풍선 (VIRUS BALLOONS)

바이러스가 들어있는 풍선을 파괴하는 것이다. 이 풍선은 하늘위에 떠 있는 상태이기 때문에 A.A.GUN을 사용해서 터트려야 하는데 지상에 있는 수많은 자동차들이 주인공의 행동을 방해할뿐 더러 무차별 사격을 가해 올 것이다. 시간이 넉넉치 못하므로 대항해서 싸우지 말고 될 수 있는대로 요리조리 피해 다니면서 풍선을 터트리도록 한다.

킬러 캔디 (KILLER CANDY)

살인 사탕을 만들어 내고 있는 제조공장을 파괴하는 임무이다. 시간은 좀 빡빡한 편이지만 해리 미사일을 사용해 원하는 건물을 파괴하는 임무인 만큼 손쉽게 통과할 수 있다.

트롤리 폴리 (TROLLEY FOLLY)

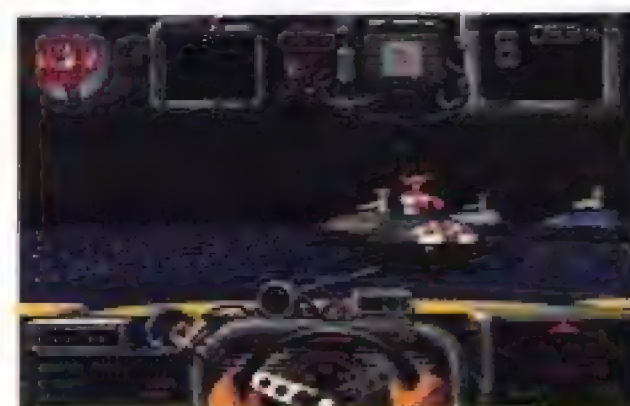
동물원 조련사를 혼내주는 임무이다. 조련사들은 5대의 자동차를 나누어 타고 돌아다니는데 이들을 제거하기가 쉽지 않다. 접근전도 어려울 뿐더러 쫓아다니기도 어렵고 5대 모두 서로 따로 떨어져 있기때문에 여러모로 많은 신경을 써야만 한다. 여기서는 토르 미사일을 최대한 활용해야 한다.

하우스 보잉 (HOUSE OF BOING)

경기장안에서 폴짝폴짝 뛰어다니고 있는 광대 로봇들을 모두 제거하는 것이다. 여기서는 미사일이 별다른 위력을 발휘하지 못하므로 직접 몸으로 부따혀 제거하는 것이 가장 좋다.

범퍼카(BUMPER CARS)

유원지에서 자주 볼 수 있는 범퍼카들과 싸워서 승리하는 것이 목표이다.

10대의 범퍼카가 덤벼드는데 이들과 몸싸움을 벌여 모두 밖으로 떨어뜨리거나 파괴하면 이 게임에서 승리하게 된다.

스톱 씨프(STOP THIEF)

범퍼카 시합에서 받은 상금을 도둑 맞았다. 이 상금을 되찾는 것이 이번 임무의 목표이다. 범퍼카치곤 상당히 이동속도가 빠르고 내구력도 강한 편이므로 방심해서는 안된다. 이들을 다 제거하기 위해서는 아마도 전 지역을 다 돌아다녀야 할 것이다.

봄 게이트(BOMB GATE)

간단하게 문을 하나 파괴하는 임무이다. 게임을 진행하는데 있어 문이나 건물을 파괴하는 임무가 가장 쉽고 재미있는 임무일거라 생각된다.

도널드 드렁크 (DONALD DRUNK)

이유없이 하늘을 날아다니면서 선량한 사람들에게 무차별 난사를 가해대는 도널드라는 녀석을 없는 것이다. 이 녀석이 있는 곳으로 가보면 주위가 상당히 제한되어 있고 그는 하늘위를 마음대로 돌아다니는 상황이므로 상당히 불리한 위치라는 것을 알 수 있다. 그러므로 이녀석이 있는 지역의 입구를 통과한 후 절대로 핸들을 돌려 다른 위치로 이동하지 말고 곧바로 직진을 하도록 한다. 그러면 이 문제아 녀석이 서서히 나타나 공격을 해오는데 그와 한바탕 접전을 벌인 후 위에 몰리는 순간 후진을 통해 입구를 벗어나 곧바로 바깥으로 빠져 나가도록 한다. 그리고 다시 사태가 진정되면 앞으로 쭉 직진해서 그와 접전을 벌이다가 후진을 해서 뒤쪽으로 되돌아오도록 한다. 이렇게 하면 별 피해를 입지 않고 승리할 수 있다.

클로우벤션 (CLOWNVENTION)

로봇 광대를 만들어 내는 곳을 파괴하는 작전이다.

스캡 드라이버 (SCAB DRIVERS)

항상 파괴만을 일삼던 주인공에게 현상금이 붙어서 이런 상금을 노리는 택시기사들이 득실거리고 있다. 이번에는 이들을 모두 제거하는 것이 주요 목표이다. 목표는 택시이기때문에 별다르게 심하게 공격을 가하지 않아도 금방 파괴되버리고 만다. 의외로 간한 임무이다.

버스트 어 버스 (BUST A BUS)

이번에는 버스를 파괴하는 임무이다. 택시를 파괴하던 상황과 비슷하므로 쉽게 통과할 수 있다.

라이드 투 헬 (THE RIDE TO HELL)

사람들이 가기를 꺼려하는 장소로 들어가 전투를 벌이게 된다. 한정된 장소에서 싸우게 되므로 가지고 있는 모든 무기를 사용한다.

❽A키를 눌러 위쪽으로 올라간다
❾붉은 색길을 통해 원하는 장소에 도달한다
❿파괴는 즐거워!
⓫정신없이 통통 튀겨대는 적들을 모두 제거해야 한다
⓬과연 유원지에 온 느낌이 나는 구먼

에어 매니지먼트2

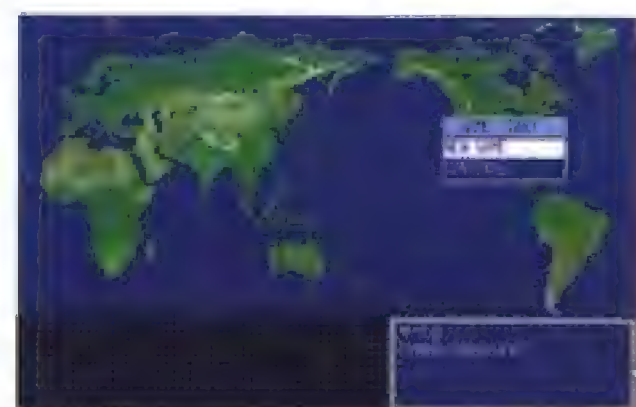
장르	시뮬레이션
제작사	고에이
유통사	범아정보시스템
시스템 요구사항	386이상/ 램 4메가이상/ 마우스 필수
발매일	발매중
가격	39,600원
문의처	범아정보시스템(02-551-3327)

국내에 알려진 고에이의 게임들은 원조비사, 삼국지시리즈등 대부분이 역사전략시뮬레이션으로 인기를 모으고 있다. 하지만 고에이는 교육용 프로그램인 에밋(EMIT)시리즈, 경마게임인 위닝 포스트(WINNING POST)시리즈, 비디오 경영시뮬레이션인 탑매니지먼트시리즈 등 다양한 장르를 소개하였다.

에어매니지먼트 시리즈도 그 작품 중의 하나로 고에이특유의 턴방식과 그래픽위주의 명령어, 경쟁회사와의 대결등으로 이루어졌다. 이 게임은 DOS용으로 개발된적이 없고 다만 MSX용과 PC-98시리즈로만 소개되어 국내 게이머들도 접할기회가 그리 흔치 않았던 작품이다.

경영시뮬레이션이란 전략시뮬레이션의 하나로 말 그대로 승리조건을 만족시키기 위해 특정회사나 지역등을 운영해 나가는 게임이다. 대표작으로는 SIM시리즈와 트랜스포트 타이쿤, 바닥에서 재벌까지, 재벌X세대등이 있다.

에어매니지먼트2 의 세계

GAME START	
NEW GAME	새로운 게임을 시작한다
CONTINUE	게임도중 저장한 게임을 불러낸다. 모두 12개가 있다

시나리오 선택

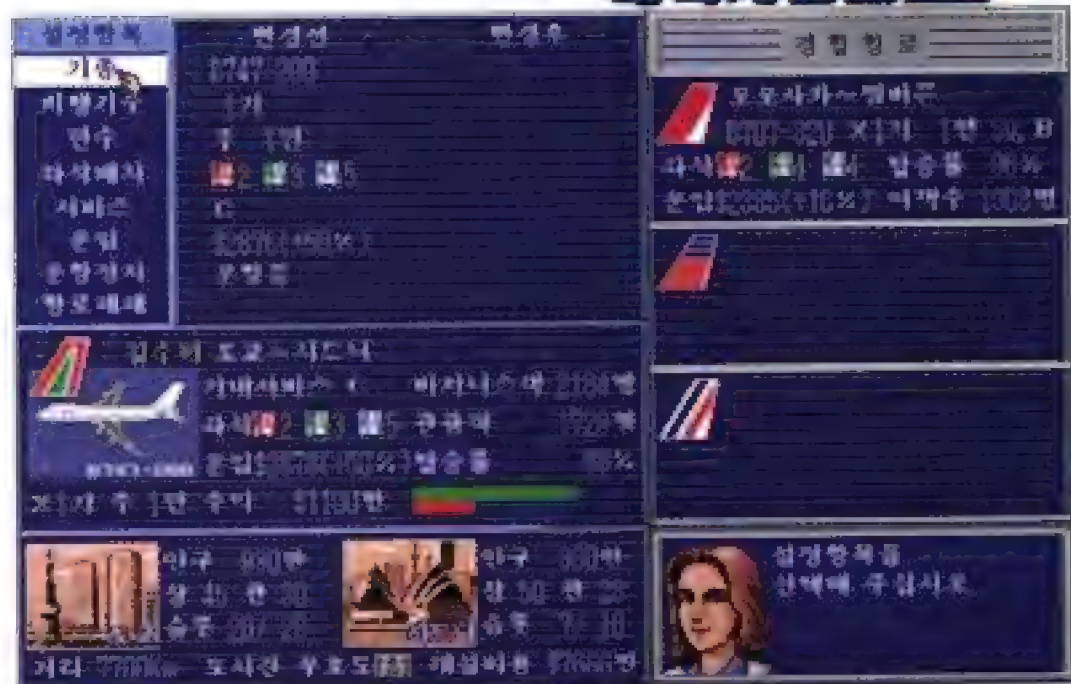
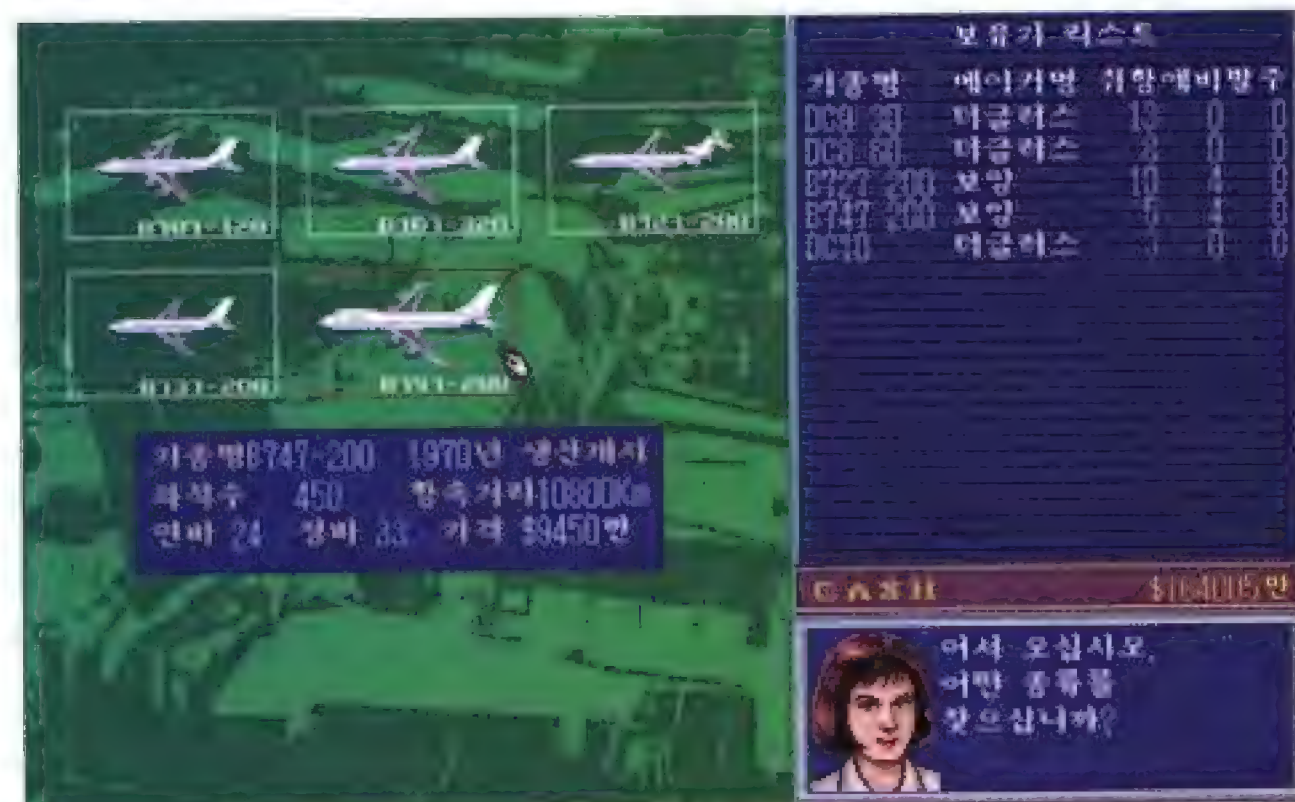
연대별로 4가지의 짧은 시나리오(20년)와 긴시나리오(65년)로 모두 합쳐 5가지의 시나리오가 있다. 시나리오, 레벨, 본사도시의 발전도에 따라 기본적으로 제공되는 자금과 비행기, 초기환경등이 다름으로 게임자 수준에 맞게 선택해 나가야한다.

시나리오	내용
시나리오 1 (1955~1975)	보잉사와 더글러스사의 제트기들이 등장함으로써 프로펠러기가 점차로 사라지게 되지만 처음 몇년동안 장거리 여행은 힘들게 된다. 이 시나리오에서는 처음 몇년 본사지역만을 상대로 항로를 개설하는 것이 좋다
시나리오 2 (1970~1990)	70년대에 들어오면 가장 힘든 것이 중동전쟁에 따른 원유값의 상승과 여객수의 감소이다. 이 시나리오에서는 여객수 100%의 적자노선도 생긴다. 아직까지 프로펠러기를 가지고 있다면 빨리 팔아 버리는것이 좋고 비행기 구입에 연비를 감안한다. 88서울 올림픽이 눈에 띈다
시나리오 3 (1985~2005)	서비스가 특히 중요한 시대. 자유경쟁의 영향으로 좋은항로는 물론 쾌적함과 경제성이 경쟁회사와 달라야만 한다
시나리오 4 (2000~2020)	이젠 미래의 비행기까지 선보이는 시나리오. 1000여명을 한번에 실어나르는 비행기도 보인다. 계속적인 항공시대의 발전과 더불어 세계는 협력의 시대로 변모한다
시나리오 5 (1955~2020)	위의 모든시나리오를 합해놓았다. 기간이 긴 만큼 수익을 높일수도 있지만 파산가능성도 높다. 비행기를 바꾸는 과정과 관련사업을 행하는 등 긴 시대만큼이나 세계를 크게 볼 수 있다

레벨(DIFFICULTY)선택

BEGINNER	가장 쉬운 레벨로 본사지역을 포함한 4개지역에서 연간여객수 1위를 달성하면 된다
EASY	승리조건은 BEGINNER와 같으나 5개 지역에서 연간여객수 1위를 달성해야 한다. BEGINNER는 의외로 쉽게 엔딩에 다다를 수 있지만 이 레벨부터는 서서히 게임의 이해도를 요구한다
NORMAL	이제 6개지역이다. 점점 승리조건이 어려워 지지만 위의 2레벨의 엔딩을 본 게이머라면 큰무리없이 엔딩에 이를 수 있다. 단 20년안에 승리조건을 만족시켜야하는데 시간이 부족할수 있으니 서두를 것
HARD	드디어 전지역인 7개지역이다. 20년안에 7개지역 여객수 TOP은 여간 힘든 것이 아니다. 특히 15년정도 흐른 뒤 자금압박이란 너무 나도 가혹할 수 있으니 자금관리에 유의할 것
PRO	승리조건은 HARD와 같은데 하지만 도시를 선택해보면 HARD와의 차이점을 알 수있다. 본사도시를 선택하면 경쟁회사(COMPUTER에게 나머지 회사를 위임시켰을경우)가 본사지역을 거점으로 삼아버린다. 그러면 게임시작부터 경쟁회사와 대결을 벌여 아주 바쁘게 되고 결국 자금압박에 시달리게 된다

게임자 수 결정(PLAYER NO.)

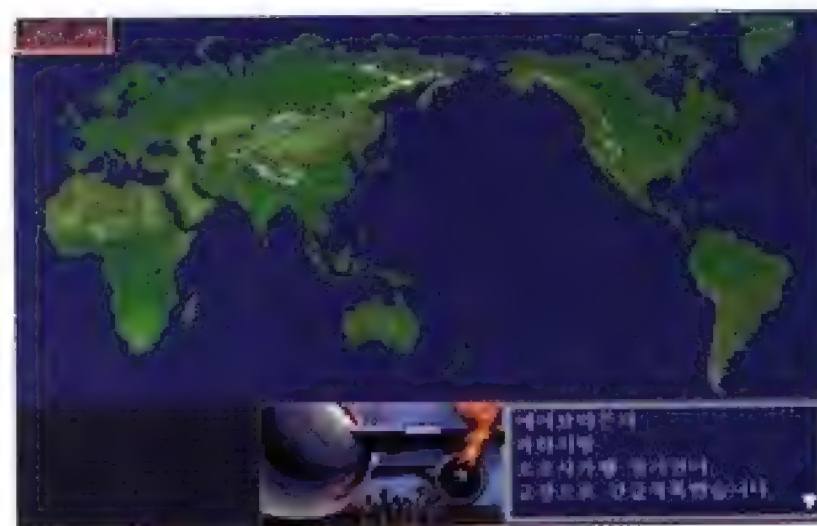
몇 명이 게임을 할 것인가를 결정하는 것으로 최대 4명까지 가능하다. 4인이하로 결정하면 나머지는 컴퓨터가 알아서 지정하고 경영한다. 결국 경쟁회사를 결정하는 것이다.

본사도시 결정

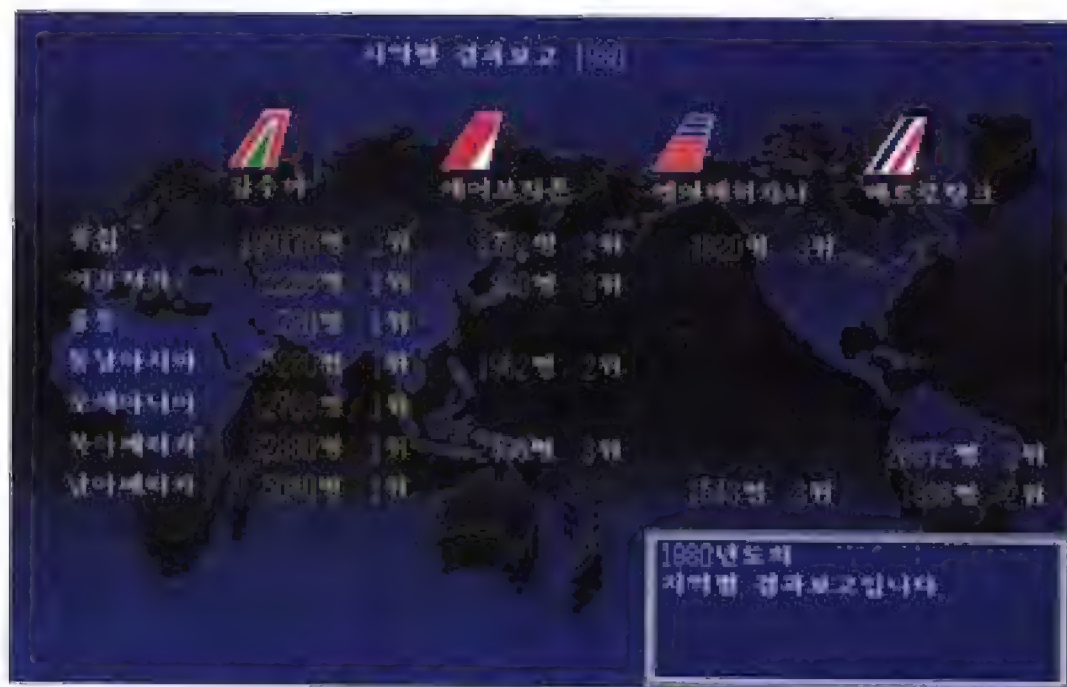
게임자 수를 결정하고 나면 본사도시를 결정해야 하는데 원하는 도시에 클릭하면 된다. 우측상단의 미니전체지도로 지역을 결정하고 좌측 지역지도에서 원하는 도시를 지정하게 되면 좌측하단에 선택도시의 관광레벨과 상업레벨 등이 나온다. 본사도시의 결정은 시나리오 선택, 레벨선택등과 함께 난이도를 결정하는 중요한 요인으로 작용하게 된다.

지역소개

유럽지역	가장 많은 도시를 보유한 지역이다. 도시의 규모도 크고 거리도 가까워 마음만 먹으면 큰이익을 볼 수 있다
동남아지역	서울을 포함한 17개 도시가 있다. 다른지역으로 항로를 개설하기가 힘들지만 유럽 다음으로 좋은 조건을 가지고 있다
북아메리카	미국을 중심으로 모든도시의 관광,상업레벨이 높다. 70년대에는 오일쇼크로 인해 타격이 있겠지만 경영방법에 따라 큰 수익을 올릴수도 있다. 자칫 지역선의 수익에 빠져 다른 지역으로의 진출에 소홀할수 있으니 주의한다
중동지역	유럽과 동남아시아가 가까워 다른지역의 진출이 쉬운 편이지만 70년대의 중동전쟁을 잊지말자
오세아니아	안정적인 정치와 높은 관광자원이 있지만 거리가 너무 멀어 비싼 장거리용 비행기를 보유하고 있어야한다. 시나리오 1의 지역으로는 조금 힘들지 않을까?
아프리카	7개의 도시로 가장 소규모 지역이다. 전쟁과 내분이 빈번 하고 도시들도 빈약하기 짝이 없다

심벌마크결정

본사도시를 선택한 후에는 심벌마크의 선택이 나온다. 각 지역을 대표하는 나라의 국기로 디자인 한듯이 보이는 7가지의 심벌마크중에 마음에 드는 마크를 선택하면 된다.

회사명선택

4개의 회사이름을 결정하는 화면으로 게이머가 운영하는 회사가 아니더라도 회사명을 바꿀 수 있다. 변경하고자 하는 회사명을 선택한 후에 한글영문,기호를 골라 결정하는것으로 삼국지시리즈의 신군주의 이름주기와 같다. 기본적으로 결정된 이름으로 사용하고 싶다면 변경종료를 하면된다(서울선택시 회사이름은 '코리아 윙'이 된다).

모두 좋습니까?

위에서 결정한 것이 마음에 든다면 YES를 선택하면 된다. 좌측하단에 승리조건이 표시되어 다시 한번 상기 시켜준다.

사장님의 취임을 축하드립니다.

게임을 시작하게 되면 여비서의 상냥한 취임인사가 나오고 다시한번 승리조건을 설명해준다. 아울러 패배 조건까지 승리엔딩은 위에서 설명했듯이 시나리오와 레벨에 맞게 승리조건을 만족시키면 되지만 이 게임은 패배 엔딩도 존재한다. 만약 시나리오 선택시 정해준 기간(20년과 65년)안에 승리조건을 만족시키지 못했거나 게이머가 경영하는 회사보다 경쟁회사에서 먼저 승리조건을 달성했다면 당연히 패배엔딩이된다.

또 적자가 계속되어(가지고 있는 CASH가 마이너스일때) 1년안에 흑자로 돌아서지 못하면 여비서의 친절한 안내와 함께 도산임을 통보해준다. 이때 대기업의 원조를 받아 회사를 재건하겠냐고 물어보는데 여기에서 NO를 선택하면 도산엔딩이 된다. 단, 회사의 재건여부는 몇번을 망해도 물어오게 되는데 재건 할때마다 회사가 예전같지는 않을 것이니 도산하지 않도록 주의 할것.

항로개설 명령

본사나 지사도시에서 신항로를 개설한다. 항로를 개설하기 위해서는 슬롯이 필요한며 거리에 맞는 비행기도 준비되어 있어야 한다. 도착도시를 선택하게 되면 기종,기수,편수,좌석배치,기내서비스,운임을 차례로 결정해야 한다.

기종: 운항할 비행기를 결정한다. 좌석수, 연비, 제작년을 고려하여 선택해야 손해가 없다.

기수: 운항할 비행기의 수량을 결정한다. 남아있는 슬롯의 수와 가능편수를 고려하여 선택한다.

편수: 일주일에 몇편을 운항할것인지 결정한다. 기수와 슬롯의 수를 감안 해야하며 주 14편까지 가능하다. 만약 무리하게 편수를 늘리면 스트라이크가 일어나니 주의하도록.

좌석배치: 퍼스트,비지니스,이코노미 3가지의 좌석종류와 비율을 결정한다. 퍼스트의 비율이 높을수록 쾌적한 반면 좌석수가 줄고 이코노미의 비율이 높을수록 가격이 싸고 좌석수가 많다. 관광객이 많으면 이코노미를 비지니스맨이 많으면 퍼스트와 비지니스의 비율을 높이도록 한다.

기내서비스: 기내식 등의 서비스 레벨을 결정한다. A부터 E까지 5단계가있다. 보통 2000KM 이하는 E등급을 3000KM까지는 C나D등급을 설정하는 것이 좋다.

운임: 비지니스 클래스를 중심으로 가격결정을 한다. 최고 50%까지 이윤을 취할 수 있다.

설정변경 명령

본사나 지사에 이미 개설 되어있는 항로의 설정을 변경한다. 한참 흑자를 보던 노선이라도 어느새 적자로 돌아서는가 하면 탑승률 100%에 적자가 생기기도 한다.

기종: 운항하고 있는 비행기의 기종을 변경한다. 오래된 비행기나 연비가 좋지 않아 적자가 나는 항로의 비행기는 과감

부분지도이다. 명령을 내리는 년도와 분기가 표시되며 전세계를 57개국 89도시로 나누고 7개의 부분지도로 표시했다. 도시별 항로와 남아있는 슬롯의 숫자가 표시되어 항로개설 가능여부를 판단할 수 있다. 도시를 2번 클릭하면 정보가 표시되고 서로 다른 두 도시를 클릭하면 우호도 및 항로개설 비용이 표시된다. 항로개설 및 슬롯교섭 등이 이 지도로 이루어진다.

미니전체 지도. 현재 자신의 항로는 물론 경쟁 회사의 항로를 볼 수 있고 타지역에 파견된 본사의 간부직원도 볼 수 있다. 흑자노선은 흰색, 적자노선은 빨간색, 경쟁회사의 노선은 녹색으로 표시된다.

해당 지역의 자회사및 경쟁회사의 수익상태와 탑승객의 증감여부가 표시된다.

에어 매니지먼트2의 메인 명령어

회사명이 표시되고 그 옆에 대기 중인 간부사원이 보인다. 정비력과 서비스, 광고홍보력이 표시되고 항로수익과 사업수익이 그래프와 실제 금액으로 표시된다. 모든 명령을 내릴 때 꼭 확인한다.

히 바꿔버리는 것이 좋다.

기수: 비행기의 수를 변경한다. 기수를 줄이면 운항편수가 줄게 되어 당연히 비행기 유지비가 적게 든다. 탑승률이 어느 정도 있지만 유지비가 많이 든다면 기수를 줄여보는 것도 좋은 방법이다. 반대로 탑승률 90%이상에 흑자를보고 슬롯여유까지 있다면 조심스럽게 기수를 늘여보는 것도 좋다.

편수: 운항 편수를 조정한다.

좌석배치: 좌석의 비율을 재조정한다.

서비스: 기내서비스의 레벨을 조정한다.

운임: 운임을 재조정한다. 운임을 내리면 당연히 탑승객이 늘어나지만 그만큼 이익이 감소한다. 탑승율이 90이상이면 운임을 높이는 것이 좋다. 우측의 경합항로를 참고로 가격을 결정한다.

운항정지: 개설된 항로의 운항을 정지시킨다. 특히 아프리카쪽의 항로들은 대부분 적자노선으로 아무리 변경을 해도 쉽게 흑자로 돌지는 않는다. 이럴땐 아예 운항정지를 시키는 것도 한 방법이다. 운항정지를 시킨 항로에는 아무런 비용도 들지 않으며 다시 운항재개를 시킬수 있다.

항로폐쇄: 항로를 폐쇄한다. 폐쇄된 항로는 다시 슬롯교섭부터 해야하니 최악의 경우에만 사용한다. 만약 지사가 개설된 항로를 폐쇄하면 폐쇄된 지사로부터 개설된 항로까지 모두 폐쇄되며 항로폐쇄시 항로개설비의 반액을 건질수 있으니 도산직전에 사용하기 바란다.

교섭명령

교섭명령을 내리면 4명의 간부와 1명의 여비서가 나타나며 임무와 임무수행완료의 기간이 표시되어진다. 남자 4명은 획득에 관한 교섭을 벌이고 여비서는 반환에 대한 교섭을 벌이며 획득교섭에는 주어진 임무가 없는 간부만이 가능하고 간부별로 능력이 존재함으로 부하간부의 능력파악이 선행되어야 한다.

관련사업 매매명령

비행기의 구입과 매각이 이루어진다. 1턴에 최대 5종류의 각각 10대씩 구입할 수 있다. 가격은 메이커국가와의 우호도에 따라 다르며 가끔 50%할인 판매를 할때도 있다.

구입시에는 운항거리, 연비, 제작년도, 가격 등을 감안하여 여러대 구입하는 것이 나중에 항로설정변경에 유리하게 작용할 수 있지만 잘못 판단한다면 엄청난 손해를 감수해야한다. 매각시에도 매각시점을 잘 정해야 제값을 받고 팔수 있다. 만약 생산불가가된 비행기가 있다면 빨리 팔아버리는 것이 좋다.

투자명령

자사의 설비에 관한 투자액을 결정한다. 투자대상은 정비, 광고및선전, 서비스 3가지로 5단계에걸쳐 투자액을 정할 수 있다. 정비력이 낮으면 비행기가 추락까지 할수 있으며 홍보력이나 서비스력이 약하면 탑승객이 감소한다. 처음에는 최대투자로 결정되어 있어 부담이 되지만 일단 어느 선까지 올려논 상태에서 능력예측의 수치를 확인하며 투자액을 결정하는 것이 좋다.

관련사업명령

도시에 있는 관련사업의 구입과 매각이 행해진다. 간부사원은 구입을, 여비서는 매각을 담당하며 구입하고자 하는 사업을 잘 결정해야 다음에 설명할 캠페인을 효과적으로 실행할 수 있다. 도시의 특성에 따라 같은 사업체가 2개가 생길 수 있다. 사업의 종류는 크게 5가지가 있다.

문화사업: 파빌리온, 박물관, 콘서트홀의 3가지가 있으며 말그대로 사람들 의 지적호기심을 충족시키는 관련사업체이다. 문화 캠페인을 할 수 있다

레저사업: 유락시설을 운영하고 오락문화를 발전시킨다. 유람선, 유원지, 골프장, 스키장의 4가지가있고 가격이 비싸다. 레저캠페인을 할 수 있다

서비스 산업: 각종 부대 서비스사업으로 셔틀버스, 헤리보트, 커뮤터(통근자 용아항공사 노선), 케이터링(외식사업)의 4가지가 있다. 서비스 캠페인을 할 수 있다

호텔산업: 호텔을 운영하는 것으로 항로가 개설된 도시의 탑승객수가 늘어 난다. 시티호텔, 리조트 호텔, 그랜드호텔의 3가지가 있고 호텔외의 사업이 없다면 캠페인실행이 되지 않는다

여행산업: 여행사를 운영하는 것으로 캠페인의 성공확률이 높아진다. 마찬가지로 여행사 만 가지고는 캠페인을 할 수 없다

지사명령

지사의 설립 및 폐쇄를 한다. 간부는 설립을 여비서는 폐쇄를 담당하는데 설립비용은 도시우호도마다 다르게 정해진다. 1턴후에 납품이 되며 폐쇄시에는 설립비의 반액정도가 반환된다. 물론 본사도시에는 실행할수가 없다.

캠페인 명령

구입한 관련사업을 가지고 지역별로 캠페인을 행하는 명령이다. 관련사업중 캠페인이 가능한 사업을 가지고 있어야 한다. 캠페인을 실행하면 1년동안 해당지역의 탑승객수가 증가하게된다. 캠페인은 모두 3가지를 펼수 있는데 임무가 없는 간부사원중 아무나 실행시킬 수 있으나 캠페인중인 간부사원은 1년동안 이용하지 못한다. 실행할수 있는 캠페인이 3가지임으로 만약 모두 캠페인을 시키면 1명의 간부사원만을 이용할수 밖에 없으니 주의한다.

회의명령

5가지의 제목으로 회의를 행한다.

항로개설: 항로개설에 관한 회의한다. 보통은 간부사원의 의견을 따르는 것이 좋지만 현실적으로 불가능하다

항로설정: 현재 개설된 항로의 의견을 듣는다. 적자라인이라면 문제점을 이야기해주고 흑자라인 이라면 많은 이익을 위해 어드바이스 해준다

보유기: 현재 보유하고있는 비행기에 관해 이야기한다

관련사업: 관련사업의 운영상태를 이야기한다

투자: 경쟁사와 비교한 투자상태를 이야기하며 승객의 요구조건에 대해 이야기한다

정보

항로와 간부사원,승리조건등 6가지 항목에 대한 정보를 표시한다. 게임중간중간 정보확인을 하는 것이 좋고 특히 그냥 지나치기 쉬운 항공기의 생산종료여부와 경쟁항공사의 항로, 관련사업의 경영상태를 체크하는 것이 바람직하다.

시스템명령

환경설정과 세이브,로드 등 시스템명령을 내린다. 메뉴를 보면 대강 짐작이 가겠지만 특히 동화 부분의 on/off설정에서 초보자에겐 on을 숙련자에겐 off를 권한다.

턴종료

현재의 턴을 종료한다. 턴을 종료하게 되면 한분기가 종료되고 경쟁회사의 움직임이 빠르게 지나간다. 그후 4분기 결과보고가 나오고 좌클릭하면 지역별결과 보고가 나오게된다. 이때 경쟁회사를 포함한 분기별 수익상황을 확인하고 지역별 순위도 확인한다.

게임진행을 재미있게 하기 위해서는...

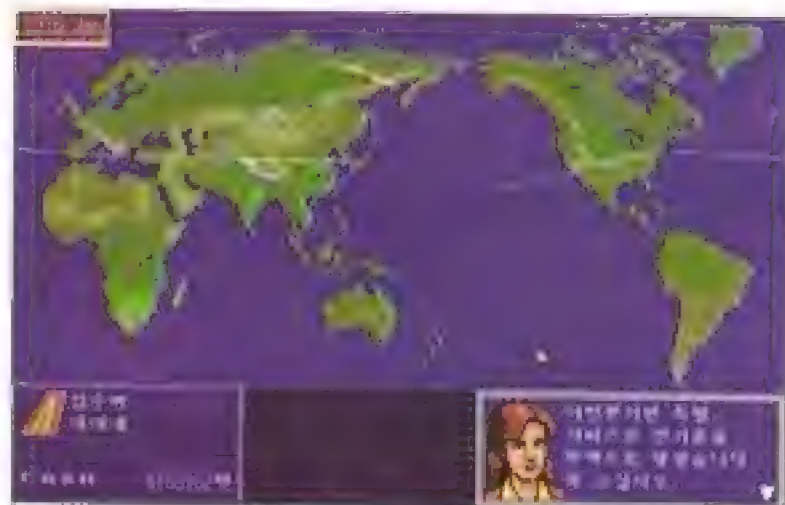
우선 쉽게 시나리오 5번을 선택한다. 그리고 1인플레이로 PRO를 선택하고 아테네로 진행한다(유럽의 도시는 아무데나 상관없다). 그러면 컴퓨터 플레이어는 십중팔구 런던을 선택한다.

때는 1955년 비행기도 변변치 않고 상대는 유럽의 최고 부흥도시인 런던... 하지만 걱정말고 일단 로마에 슬롯교섭을 한다. 그리고 동시에 아테네의 모든 관련 사업을 구입하고(가장 먼저 여행사를 구입하는 것이 기본) 다시 로마의 모든 관련 사업을 구입한다. 그리고 경쟁회사의 본거지인 런던의 관련사업까지도... (아마 런던의 그랜드 호텔은 이미 소유자가 정해져 있다) 로마에 슬롯이 확보되었다면(5개가 확보될것이다) 최대의 편수와 최고의 운임으로 항로개설을 함과 동시에 다시 로마에 슬롯교섭을 하고 운항편수를 늘린다.

물론 런던과 로마, 아테네 대부분의 관련사업을 확보해야하고 항로개설의 야욕을 버려야한다.

로마와 본사도시인 아테네와의 운항편수를 최대한도로 늘렸으면 탑승율을 조사해본다. 모르긴해도 80%이상이 될것인데 이때 80%가 넘던 넘지않던 무조건 캠페인을 실시하면 바로 100%로 뛰어오르고 관련사업의 이익이 나게 된다. 이제 런던에서 최대한 슬롯교섭을한다. 지금쯤 경쟁회사의 항로는 여기저기 뻗어나가고 수익도 엄청나게 보이는데 비해 자신의 회사는 항로 하나에 수익도 크지 않은데다 관련사업 구입으로 자금압박까지 받고있다고 생각될것이다. 여하튼 캠페인이 끝나면 바로 다시 캠페인을 실시하고 나머지 한명의 간부사원으로 런던의 슬롯교섭을 늦추지 않는다. 런던의 슬롯교섭이 끝나면 바로 항로를 개설하고 추이를 지켜보다 다시 캠페인을 하고...

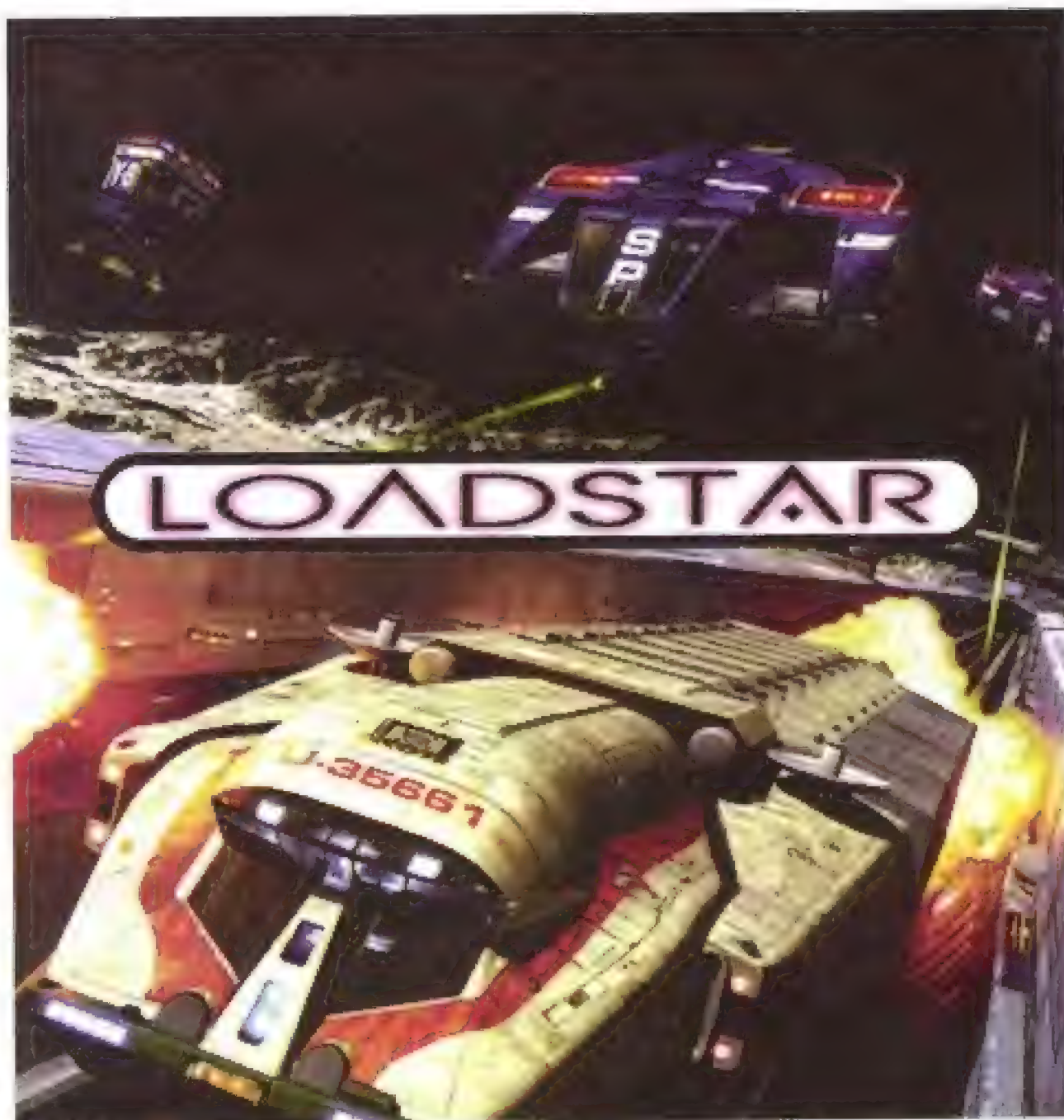
이렇게 한 6년이 지나 1961년이되면 드디어 더글러스사에서 DC8 50이라는 제트비행기를 판매하게된다. 이때 이 비행기를 8대정도 발주하고(만일 자금이 없다면 돈이 생길때마다 이 비행기를 사면 된다) 토쿄에 여행사를 구입함과 동시에 최대한도로 슬롯교섭을한다.

슬롯교섭이 끝나고 비행기가 도착하면 바로 토쿄로 항로를 개설하면 바로 탑승율 100이되면서 엄청난 수익금이 들어오기 시작한다. 몇턴 지나면 언제 자금이 어려웠나는듯이 수익이 생기고 이 수익금으로 본사지역인 유럽지역을 공략하기 시작하는데 캠페인을 3명에서 2명으로 줄이고 유럽도시중 항로를 개설하겠다고 마음먹은 도시의 관련사업을 모두 구입한다. 그리고 항로개설, 다시 캠페인...

이렇게 운영하다 주의할 것은 탑승율 100%인 항로에 보다 좌석수가 많은 행기로 빨리 바꿔 주어야 한다.

유럽의 도시를 이렇게 하나씩 먹어가면 들어오는 돈의 액수가 엄청나게 많아지고 경쟁회사들은 유럽지역의 실패로 하나둘씩 파산하여 항로정지 및 항로폐쇄가 이어진다. 물론 본거지를 런던에 둔 회사도 런던에 보유하고있는 관련사업이 없어 캠페인 한번 제대로 해보지 못한채 파산하게 된다. 그렇게 다시 몇년지나면 연속적으로 파산을 하던 경쟁회사들은 단 한개의 항로를 개설할 비용조차 없어지게 되고 탑승객들은 어차피 게이머의 비행기를 이용해야한다. 이제 세상이 당신의 것이다. 엔딩은 둘째고 전지역의 관련사업을 갖는다든지 전세계에 노선을 갖는다든지(실수로 엔딩이 될지모르니 한지역의 전노선을 운항정지 시켜야한다)하는 색다르고 경쟁회사에겐 잔인한 방식으로 게임을 즐길수도 있다.

돈은 많고 전세계의 하늘이 게이머에게 있으니게이머는 당신은 이제 명실공히 항공왕이 된 것이다.

로드스타 (loadstar)

장 르	아케이드
제작사	로켓사이언스
유통사	삼성영상사업단 **판매원:** 다우기술
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상
발매일	발매중
가 격	50,000원
문의처	삼성영상사업단(02-3458-1311)

로드스타는 로켓 사이언스의 작품으로 동영상의 압축을 이용한 아케이드 액션게임이다. 지난호에 소개되었던 윙 너츠와 비슷한 방식으로 게임을 진행하며 부담없이 즐길 수 있다

지난 호 본지에 소개된 윙너츠를 해본 게이머라면 인터랙티브 스타일의 아케이드 게임이 어떤 것인가에 대해 잘 알 수 있었을 것이다. 이 로드 스타 역시도 윙너츠와 같은 제작사인 로켓 사이언스사에서 내놓은 게임으로 윙너츠에 비해 훨씬더 방대한 스케일을 갖고 있다.

윙너츠의 경우 웬만한 게이머들도 쉽게 클리어할 수 있었지만, 로드스타는 단순한 슈팅 외에도 게임을 풀어나가는 어드벤처 스타일도 들어가 있으며, 미로 형태의 장르가 첨가되어 있어 그렇게 쉽지만은 않다. 용량만 하여도 CD롬 3장이라는 웬만한 어드벤처 게임에 버금가는 용량이기 때문에 게임 속에 들어가있는 동영상이나 각종 데이터량이 풍부하여 게임의 조직이 짜임새 있게 연결되어 있다.

게임의 배경

게임의 배경은 플레이어가 툴리 보던이라는 주인공이 되어서 달에서 화물등을 갖고서 탈출해야 한다. 플레이어가 조종하는 화물선은 로드스타라는 노바 UD2 모델인데, 현재 나온 모델중 가장 용량이 크고 빠른 물자 수송선이다.

툴리 보던은 물자와 사람 수송에 사용하기 위해 3094년 8년동안 화물 수송으로 모은 돈을 투자하여 이 우주선을 구입했다. 2년동안 그는 주로 화성 지역의 포보스와 데이모스 지역에서 물자를 수송해 왔다. 그의 선천적인 능력을 알아챈 화물 수송회사는 그를 고용하여 보다 더 먼 우주로의 화물 수송을 맡기게 된다.

450피트 길이의 노바 화물선에는 2개의 퓨전 엔진이 장착되어 있으며, 화물 프레임에는 16개의 화물 모듈을 장착할 수 있다. 1년동안의 타이탄과 화성 지역의 화물 수송으로 피곤해진 그는 3097년 화물 프레임을 구입해 독립한다.

3099년 그는 4대의 롤스로이스 RH-12 추진 터널을 직접 장착하였다. 앞의 운전석에 2개, 화물선 뒷부분에 두개의 엔진을 달았다. 또한 뒤를 감시하는 사이버화된 로봇까지 장착하여 완벽한 화물선을 꾸미게 되었다.

조정키

본 게임의 경우는 다른 게임과 달리 한꺼번에 키보드와 마우스를 사용하기 때문에 두가지 입력 도구를 동시에 사용하는 데 익숙해야 한다.

키보드 (방향과 무기 선택을 조종하는 역할)

키	기능
↑	방어막을 작동시킨다
←→	레일에서 왼쪽이나 오른쪽으로 레일을 변경할 수 있다
↓	경고 신호를 울린다
〈P〉	게임 일시 정지
〈F1〉	옵션 선택

마우스 (마우스나 조이스틱은 조준과 발사를 조종하는 역할)

입력	기능
〈방향〉	조준판을 움직인다
〈왼쪽 버튼〉	레이저를 발사한다
〈오른쪽 버튼〉	레벨에 따라 경고등으로 사용되기도 하며, 레벨 3에서는 왼쪽버튼과 오른쪽 버튼을 함께 누를 경우 디가우서라는 강력한 무기를 발사할 수 있다

계기판 보기

나침반	게이머가 가고자하는 방향을 표시한다. 난이도가 낮으면 이 기능이 가능하며, 난이도를 어렵게 하면 이 기능이 삭 제된다
방어막에너지양	방어막의 경우는 적의 공격으로부터 플레이어의 화물선 을 보호해 주는데, 일정 에너지만큼을 쓸 경우 충전되는 시간까지 방어막을 쓰지 못하므로 에너지 관리를 잘 해 야한다. 특히 터널 같은 곳에서는 적이 출현하지 못하므로 방어막을 끄면 어느정도까지 충전할 수 있다
발사 시간	각 레벨마다 걸리는 시간이 표시된다
상태 표시기	게이머가 적으로부터 손상을 입은 부분이 표시된다
연료 표시기	레벨 1이나 레벨 2에서는 별로 쓸모가 없지만 레벨 3에서는 적들과 대치하기 위해서 디가우서를 사용하는데 이 무기는 게이머의 연료를 소모하기 때문에 연료량을 충분히 확보한 후에 무기를 발사해야 한다

적캐릭터의정보

1. 토스터(Toaster)

유티나 50EL 전술 경찰 크루저 토스터는 승무원 탑승형 무장 전투선으로 위성과 같은 대기가 없는 공간에서 활동하도록 디자인되었다. 아마도 이 전투선은 윙너츠에서도 잠깐 소개된 적이 있는데, 그만큼 친숙하게 느껴질 것이다. 이 전투선은 테누댄 IC27 퓨전 로켓 엔진 하나가 중앙에 달려 있어 공중에 떠서 자유롭게 비행한다. 장비된 무기로는 레일건이라는 액티브 크라오댐핑 장치가 되어 있는 것이 유일한 무기이다. 또한 목표물 탐지 장치로는 홀로 레이다 정보 장치를 사용하여 정열하게 되며 거리 내에서는 헬멧에 장비된 조준 장치를 이용하여 추적한다. 이 토스터는 일반적인 경찰 병력들이 장비하고 있으며 주요 반란 지역에 배치되어 있다.

2. 세프(Sap)

태양계 자동화 경찰은 거주민들을 감시하는 목적을 띄고 있다. 이들은 Sap로 통칭되며, 2미터 정도로 작으며 위험한 경찰 임무를 수행하기 위해 완전히 자동화된 장비이다. 그러니 이들은 대기가 없는 혹성이나 위성에만 배치되어 있다. Sap는 3개의 벡터 추진 장치로 공중에 떠서 비행하는데 내장된 프로세서에는 인공 지능 프로그램이 설계되어 독자적인 임무를 수행하는데도 무리가 없으며, 리모트 컨트롤로도 조작이 가능하다. 이 Sap는 주로 경계를 담당하며 길을 막는데 이용된다.

3. 스콜피온(Scorpion)

스콜피온은 자동화된 중화기로 행성 방위군에 배치되어 있으며 행성 경찰의 지원에 투입된다. 주로 지상 공격 임무를 수행하며 궤도상에 배치된 수송기에 실려서 대기가 없는 위성에 내려보내 진다. 스콜피온은 무엇보다 전방에 달린 두개의 장착함으로 4기의 미사일을 발사할 수 있는 능력을 갖고 있다. 이 미사일의 경우 기지 하나를 가루로 만들어버릴 정도의 위력을 갖고 있다.

4. AX

자동 무장 비행체로서 매우 긴 작전 범위를 갖고 있다. 특히 이 비행체에 장착되어 있는 인공 지능 기능은 정말 뛰어난데 바로 미니 광학 프로세서가 통제하기 때문이다. 이 비행체는 경찰 업무에 투입되는데 원반 같이 생겨서 날렵하게 상대방을 공격하거나 경찰선을 엄호하는 역할을 한다.

게임에사용되는장비들

레이저 포 : 일반 레이저 포 기능을 하며 마우스의 왼쪽 버튼을 누르면 발사된다. 윙너츠에서는 연발로도 발사되었으나 본 게임에서는 마우스 버튼이 부서질 정도로 눌러야만 효과적으로 사용할 수 있다.

디가우서 : 로드스타에 연료가 들어갈 경우 퓨전 발생기를 통해 고압의 에너지는 전방에 발사된다. 이 무기는 바로 앞쪽에 있는 물체 전체를 섬멸시킬 수 있을 정도로 강력하다. 또한 기동력이 좋은 적들에게도 효과적으로 사용할 수 있기 때문에 충분한 연료만 보급된다면 적에게 치명타를 입힐 수 있다.

클럭션 : 로드스타에 장착된 클럭션은 느린 교통 흐름을 재촉하는 역할을 하는데 컴퓨터에 라디오 전파를 발사하게 하여 앞 차량의 속도를 증가시킨다. 이 클럭션은 단순한 소리가 나는 것이 아니라 음파로 작동되어 게이머는 잘 느낄 수 없다.

각레벨공략법

레벨1

처음 시작하자마자 화물선은 터널을 나와 갈림길에 들어선다. 우선 똑바로 진행하면서 동태를 살핀다. 화면 위쪽에 관측소가 보이는데 화성 통치관은 관측소 주위를 방어하기 위해서 실험중인 군사 장비들을 배치시켜놓았다. 잠시 후에 Sap들을 만나게 된다. 마우스를 재빨리 이동시켜 하나하나 해결한다. 그러나 꼭 명중시킬 필요 없이 방어막으로 총알 정도만 방어해도 상관없다. 점차 진행하면서 경찰은 모든 병력을 동원하여 위에서 정보를 얻은 전투선들이 출현한다. 여기서 주의해야 할 사항은 레일을 가는 도중에 다른 화물선과 정면 충돌할 경우 게임오버가 된다. 그리고 앞에 가던 화물선을

들이받을 경우도 에너지가 반 이상 닳거나 차량에 손상을 입히게 된다. 이럴 때는 가볍게 경적을 눌러주면 앞에 가던 화물선과의 충돌시에도 별다른 이상이 없게 된다.

그리고 정면 충돌을 막기 위해서는 화면 하단에 보이는 경고 표시가 나왔을 때에 재빨리 다른 레일로 우회하여 피한다. 그러나 WRONG WAY라고 표시되는 레일은 정면 충돌 위험이 크므로 재빨리 빠져나가도록 한다.

레벨2

로드스타는 연료를 찾기 위해 컴더쉬로 향한다. 그러나 커브가 많은 곳이라 열차 충돌에도 주의해야 하며 시야가 좁아 길을 잘못 들어들 수도 있다. 아까 정보를 들은 AX와 승부를 하게 되는데 매우 변칙적인 비행이므로 조준하기가 힘들다. 그리고 이 AX 옆에는 토스터가 함께 비행하기 때문에 한꺼번에 두대의 비행선과 승부를 해야 한다.

여기에 등장하는 적들은 매우 끈질긴데 한번 놓칠 경우 다시 등장하므로 깔끔히 마무리하도록 한다. 무엇보다 레벨2는 AX와의 승부가 레벨을 클리어하는데 중요한 관건이라고 하겠다.

레벨3

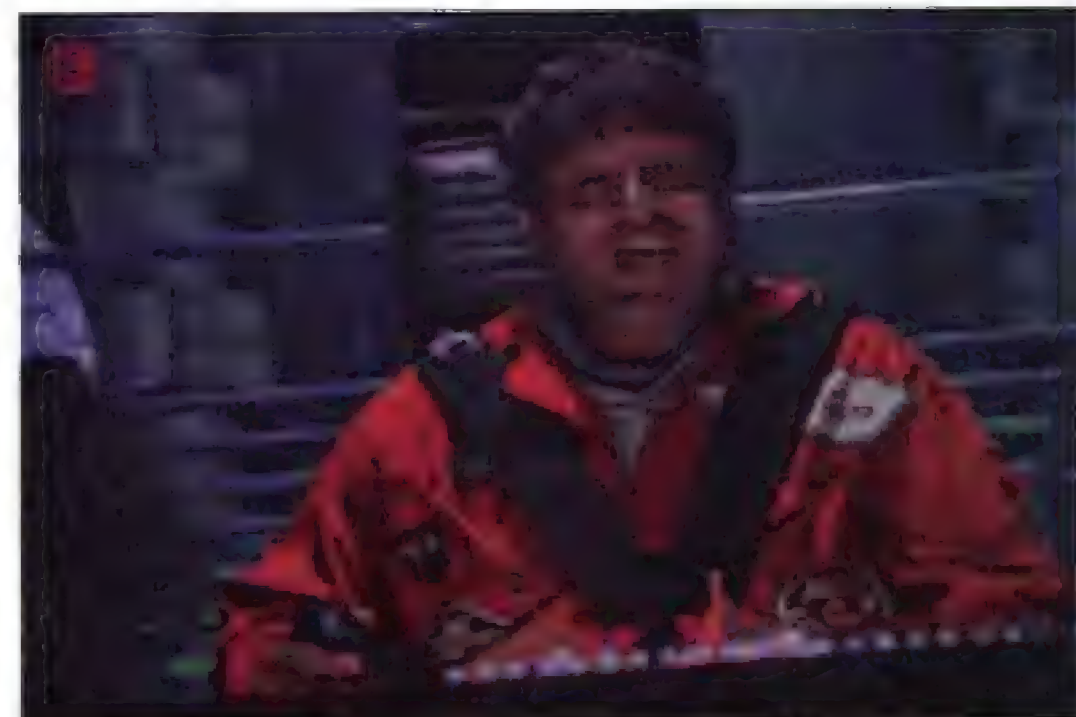
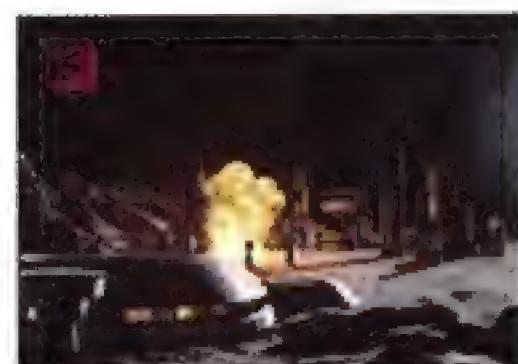
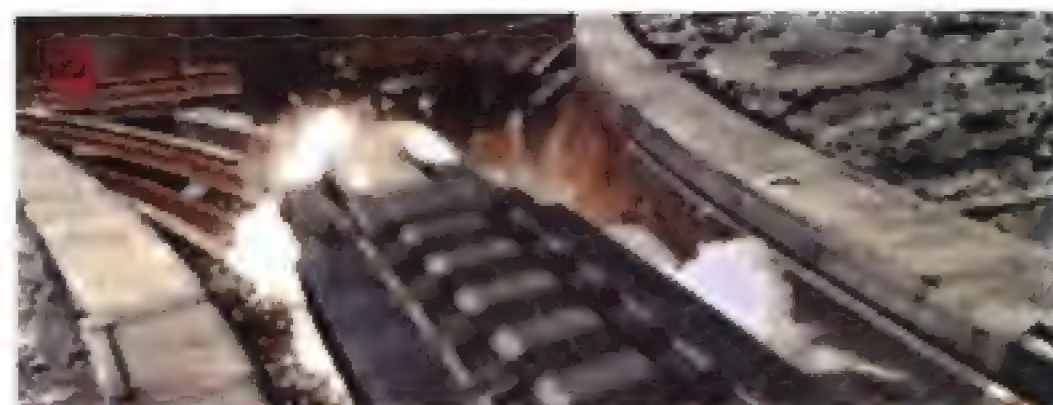
전 경찰 병력이 게이머의 화물선을 추적해 온다. 이제 게이머는 화물을 싣고서 탈출해야 하는데 이룩하기 위해서는 착륙 장치가 있는 곳에 도착해야만 한다. 그러나 위성 내에 있는 경찰 병력이 총출동하여 쫓고 있기 때문에 많은 에너지 소모와 무기 소모를 감소해야 한다. 그러나 적의 힘이 세진 만큼 플레이어도 더가우서라는 무기를 갖게 된다.

이 무기 한방이면 적의 웬만한 비행선들을 무력화시킬 수 있다. 그러나 적들은 끊임없이 접근하기 때문에 더가우서를 많이 사용할 경우에는 연료가 다 소모되어 버린다.

아마도 이 연료는 레벨2에서 모아두었던 것들이 상당히 쓸모가 있을 것이다. 특히 이번 레벨에서 주의해야할 적 중에 스콜피온이 있는데 이 스콜피온에 대한 정보는 위에 나와 있다. 또한 적들의 움직임도 폭파될 때까지 플레이어를 괴롭히므로 절대 놓치지 말고 깔끔히 처리하도록 한다.

게임을 마치고 나서

한 편의 공상 과학 영화를 본 느낌이다. 처음 행성에 진입하면서 부터 탈출하기까지 정신없이 진행되는 전투와 스릴감은 이 게임을 해본 게이머만이 알 수 있는 즐거움일 것이다. 그리고 CD ROM 3장이라는 아케이드 게임에서 보기 힘든 용량은 단순한 아케이드 방식에서 좀더 짜임새 있는 게임으로 탈바꿈하게 하였다. 게임을 제대로 하기 위해서는 4배속 이상의 CD ROM을 권장하고 싶은데 그 이유는 2배속 CD ROM의 경우는 동영상의 흐름에서 약간씩 멈춰지는 현상이 있기 때문이다. 그리고 윙너츠와 더불어 앞으로 발표될 로켓 사이언스의 새로운 작품들도 기대가 된다.

아마도 이러한 3차원 동영상 기법을 사용한 아케이드 게임들은 앞으로도 꾸준히 출시될 것이며 멀티미디어 기술을 이용한 모뎀 플레이 등을 이용하여 더욱 발전할 것으로 기대된다.

①오프닝
②메인 메뉴
③토스터의 모습
④Sip의 모습
⑤스콜피온의 모습
⑥AX의 모습
⑦관측소가 보인다
⑧터널 통과
⑨도움을 주는 모습
⑩추격해오는 비행선
⑪거대한 골리앗과의 정면 승부
⑫갈림길에서의 사고로 폭발하는 장면
⑬거대한 폭발음 발생
⑭맞은 편 레일에서 오는 화물선을 가까스로 피하다
⑮통신탑으로 향한다
⑯토스터와 AX와 함께 공격해온다
⑰레일 선택에 유의하자
⑱파괴되는 장면
⑲환호성을 지른다

카리브해의 영웅

장 르	액션 어드벤처
제작사	포니 캐논
유통사	삼성
시스템 요구사항	486이상/ 램 8메가이상
발매일	1월 예정
가 격	미정
문의처	삼성(02-501-9001)

3000장이나 되는 원화 애니메이션을 이용해 탄생된 카리브해의 영웅은 한마디로 단편 만화 한편을 보는 듯한 착각을 불러 일으키도록 만들어진 게임이다.

몇년전 완벽한 애니메이션 어드벤처 게임의 기수가 되겠다는 야무진 포부속에 제작되었던 다이나믹스사의 '윌리배미쉬의 모험'과 같은 경우는 게임 진행에 관련된 여러가지 장면을 좀더 부드러운 그림 스타일로 만들어 놓았을 뿐 완벽한 애니메이션이라고 보기엔 상당한 이질감이 느껴졌었다. 그러나 이 게임은 완벽한 애니메이션 게임을 추구하면서 그에 관한 완벽한 이정표를 제시해 주고 있다. 특히 일본에서 제작되었던기 때문에 일본어를 번역하는 과정이나 한글을 삽입하는 과정에서 여러모로 발생했던 고질적인 버그들이 거의 보이지 않으며 게임 하나를 위해 이땅의 성우들과 게임 각 요소요소에 전혀 일본에서 만들었다는 것을 느낄 수 없을 정도로 완벽하게 게임 내용 자체를 우리것으로 소화해 냄으로서 상당히 긍정적으로 받아들여지는 한글화 게임이 아닌가 싶다.

제 1 장

프롤로그

때는 1936년 카리브해 상공. 폭풍우가 몰아치는 밤. 자신이 존경하는 마턴 교수님의 부탁으로 정체를 알수 없는 이상한 물건을 운반하고 있던 주인공 단 에드워드는 비행기로 떨어진 낙뢰에 의해 상당히 위험한 상황에 놓이게 되었다. 이미 엔진에 불이 붙어 어쩔줄 몰라하는 도중 갑자기 교수님이 맡겨놓은 상자의 문이 부숴지면서 그 안에 있던 이상한 괴물이 튀어나와 조종석에 있던 단과 그의 친구 고든을 당황하게 만들었다.

일단 이 괴물을 처치하기로 결심한 고든은 그 괴물을 향해 여러발의 총을 발사하였지만 아무런 소득도 없이 궁지에 몰리게 되었다. 이때 고든의 요청에 따라 화면 왼쪽 한가운데 있는 레버를 드래그 해주면 비행기 뒤쪽 문이 열리면서 여러가지 화물들이 밖으로 튕겨 날아가버린다. 그러나 이 괴물은 이러한 혼란의 와중에도 전혀 미동도 없이 오히려 고든을 때려 눕혀 그를 바다 한가운데로 내던져 버린다. 졸지에 가장 친한 친구를 잃은 단은 그 괴물과 격투 도중 비행기 폭발과 함께 완전히 의식을 잃게 된다.

제 2 장

수수께끼의 병원 단이 의식을 차리고 주위를 둘러 보면 자신이 현재 있는 곳이 병원이라는 것을 쉽게 알 수 있다.

어여쁜 간호원이 친절하게 한마디 해주고 나가면 오른쪽에 있는 라디오를 클릭하도록 한다. 그러면 화면이 확대 되면서 신문과 라디오가 나타나는데 먼저 신문을 클릭하고 신문의 화면을 드래그 해서 아래쪽에 있는 화면을 위쪽으로 올려서 보면 마턴교수가 실종되었다는 것을 알 수 있다.

게임 진행상의 주의할 점

1. 이 게임은 윈도우에서 실행되는 게임인 만큼 마우스가 필수적으로 사용되는 게임이다. 특히 이 게임에선 마우스 사용중 가장 많이 이용하는 드래그와 더블클릭을 상당히 많이 활용한다. 드래그는 원하는 물체쪽에 커서를 가져 간 후 마우스의 버튼을 누른채 마우스를 움직이는 것을 말하고 더블클릭은 마우스의 버튼을 빠르게 2번 연속으로 눌러주는 것을 말한다.

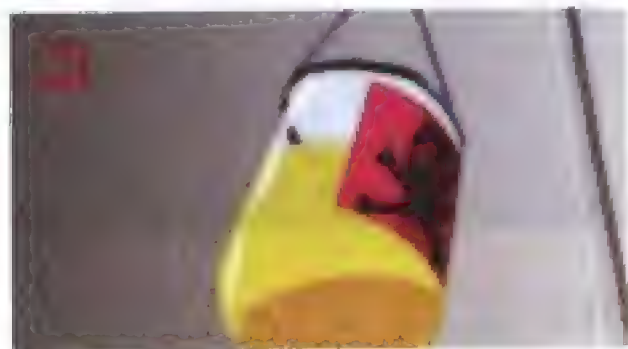
2. 게임 진행도중 어떤 특정 물체를 클릭하면 그 물체를 클로우즈 업 해주는 화면이 나타난다. 여기서 자기가 하고자 하는 일을 끝마치고 나면 원래 화면으로 돌아가야 할 경우 오른쪽 마우스 버튼을 클릭해 주도록 한다. 간혹 이 버튼이 제대로 먹히지 않을 경우가 허다 하지만 여러 차례로 반복하다보면 원래 화면으로 돌아올 수 있다.

3. 게임 곳곳에는 주인공이 죽음에 이르는 무서운 함정들이 많이 숨어 있으므로 자주 자주 세이브를 해야만 한다. 세이브는 커서를 화면 상당 위쪽에 올렸을 경우 생기는 메뉴를 클릭하고 화면 저장을 클릭한 후 원하는 파일이름을 적어주면 된다. 참고로 이 게임은 특이하게 세이브 파일 확장자가 TXT로 되어 있다.

기계공학의 일인자 마틴 교수 실종

Major League Baseball

커브스 연승가도! 1위 고수!!

TRAVEL-CRUISES-TOURS

신문을 다 봤으면 라디오로 시선을 돌려서 가장 왼쪽에 있는 버튼을 시계방향으로 드래그 해줘서 라디오의 전원을 켠 후 가장 오른쪽에 있는 버튼을 시계방향이나 반시계 방향으로 드래그 해주면서 라디오의 전파를 잡도록 한다.

주파수를 바꾸다보면 일기예보와 뉴스가 나오는 2가지 방송을 들을 수 있는데 이렇게 방송을 듣고 나면 왠지 기분 나쁜 인상의 녀석이 나타나서 괜히 친절한 척 한마디 하고 사라진다. 그가 사라지고 나면 다시 간호원이 나타나 단에게 링겔 주사를 놔주고 사라진다. 여기서 굉장히 신속하게 행동해야 한다.

바로 의식이 흐려지는 가운데 링겔병이 보이는데 이 병을 클릭해 보면 링겔병에 붙어 있는 스티커가 떨어지면서 원래 이 링겔병에 붙어 있는던 스티커가 드러난다. 이 병은 바로 독이 들어 있는 약품이 었던 것이다.서서히 의식이 흐려지는 가운데 링겔병이 3개로 보이기 시작하는데 이때 재빨리 진짜 링겔병으로 생각되는 것을 붙잡아야 한다. 만약 이러한 절차를 제대로 해내지 못하면 다음날 다시 이런한 절차를 반복해야 한다.

만약 이번에도 실패하게 되면 게임이 끝나버리므로 신중하게 행동해야 한다. 만약 위의 절차를 성공적으로 끝내게 되면 주인공 단은 정체를 알수없는 병원에서 날아납기 위해 창문을 부수고 그곳을 벗어나게 된다.

제 3 장

마틴 교수의 집

무사히 탈출한 단은 이 수수께끼 같은 사건의 실마리를 잡기 위해 마틴 교수의 집으로 찾아가게 된다. 집의 문은 잠겨 있는 상태이므로 새다른 방법으로 집안에 침입해야 한다.

오른쪽 구석의 화면을 자세히 들여다보면 희미하게 뭔가가 놓여 있는 것을 알 수 있다. 이곳을 클릭해보면 화면이 확대되면서 이것이 맨홀뚜껑이라는 것을 확인할 수 있다. 이 맨홀뚜껑을 드래그 해주면 뚜껑이 열리면서 지하고 향하는 입구가 드러난다. 안으로 들어가면 왼쪽에 이상한 물체가 보이는데 이것을 더블 클릭해서 집어보면 랜턴이라는 것을 알 수 있다. 이 랜턴을 클릭해서 불을 켠 후 불이 비치는 방향을 여러모로 이동시키다 보면 안으로 들어갈 수 있는 문이 하나 보인다. 그러나 이 문도 열쇠로 잠겨 있는 상태이다. 이 문의 열쇠는 화면 상단 위쪽에 숨겨져 있으므로 랜턴의 방향을 그쪽으로 이동시켜보면 금방자 찾아낼 수 있을 것이다.

열쇠가 발견되었으면 그 열쇠를 집어서 일단 정장 한 후 아까 문이 있었던 곳으로 랜턴의 방향을 다시 옮긴 후 열쇠를 드래그 해서 문에 사용해 주면 문이 열리게 된다. 이 문을 통과해서 다음 방으로 들어가보면 이번 방도 바로 전에 있던 방과 똑같은 스타일로 되어 있는 것을 알 수 있다. 이번에는 문이 오른쪽에 붙어 있고 열쇠는 오른쪽 천정 위에 붙어 있는데 이 열쇠를 사용해 문을 열고 다음 방으로 간다.

다음방으로 가보면 왼쪽에 문이 보이지만 열쇠를 집어넣는 구멍이 완전히 막혀 있는 것을 볼 수 있다. 랜턴의 방향을 화면 한가운데 쯤으로 놓고보면 바닥에 이상한 물체가 보이는데 이 물체를 자세히 확대해서 보면 쥐모양의 장난감이라는 것을 알 수 있다. 이 장난감을 건드려 주면 장난감의 태엽이 풀리면서 움직이기 시작하는데 이 장난감이 움직이던 도중 우연히도 이번 문을 여는데 필요한 버튼이 붙어 있는 곳으로 가게 된다. 이 장난감을 자신의 아이템으로 가진 후 바닥에 붙어 있는 버튼을 눌러주고 나면 3번째 문도 열리면서 안으로 들어갈 수 있게 된다.

이번에는 오른쪽에 있는 찬장안에 여러가지 기구들이 놓여 있는 곳에 다다르게 된다. 찬장안에 있는 물체들을 확인하다보면 다른 병들과는 달리 특이하게 보라색으로 만들어진 병이 보이는데 이 병을 드래그 하면 감춰져 있는 레버가 드러나게 된다. 이 레버를 아래 쪽으로 드래그 해주면 위쪽으로 올라갈 수 있는 사다리가 생긴다.

사다리를 사용해 위쪽으로 올라가면 곧바로 마틴 교수님이 사용하던 서재로 들어가게 되는데 거기 책상에 놓여 있는 앨범을 확인하고 일기장을 보도록 한다. 이렇게 하고 있으면 뒤쪽에서 이상한 삐걱 소리가 나게 되는데 이 때 화면 뒤쪽에 있는 책장 옆의 벽장을 클릭해 주면 그 안에 숨어 있던 한 여자가 튀어나와서 단과 뒤엉켜 싸우게 된다.

불을 켜고서 사태를 수습하고보면 그

❶폭풍우속에 비행을 하는 주인공
❷마틴 교수는 실종되고...
❸링겔의 약이 독약이라니...
❹맨홀뚜껑을 열고서 안으로 들어간다
❺쥐가 우연히 버튼을 찾아준다
❻이곳에 있는 레버를 당긴다
❼어둠속의 여자는 루이스였다

녀는 마틴 교수의 딸 루이스란 것을 알 수 있다. 그녀는 마틴 교수의 편지를 받고서 부랴부랴 달려 왔다고 하는데 그녀가 보여준 편지 안에는 박사의 친필 편지 외에도 레코드 판조각으로 보이는 이상한 물건이 하나 들어 있는데 이것을 갖도록 한다.

여기까지 왔으면 다음에 상당히 어려움이 예상되는 코스가 등장하게 되므로 일단 세이브를 하도록 한다.

오래간만에 만난 단과 루이스는 서로의 회포도 풀기전에 어두웠던 창가주위가 대낮처럼 밝아지면서 병원에서 한번 본적 있던 악당이 등장했다. 이때 루이스의 인도에 따라 책상밑에 있는 버튼을 눌러주고 둥그런 핸들손잡이가 있는 곳으로 가서 그것을 드래그하고 돌려주도록 한다. 이것을 빠르게 돌려주지 못하면 적들의 탱크에 깔려 쥐포가 될 수도 있으므로 조심해야 한다.

문이 열리고 나면 안으로 들어가서 비행기 옆이 조종장치를 클릭하도록 한다. 그 조종장치 옆에는 레코드 턴 테이블이 있는데 그곳 위에 올려진 레코드에 깨진 조각 하나가 들어갈 만한 공간이 있는 것을 알 수 있다. 아까 편지속에 들어 있던 레코드 조각을 끼워 넣은 후 왼쪽에 있는 전원을 올려주면 마틴 박사의 메시지가 흘러나오기 시작한다. 그 동안 일어난 사건에 대한 전반적인 얘기가 들어 있는 메시지를 확인하고 나서 조종판의 레배를 아래로 내려주면 사다리가 내려오게 된다. 이 사다리를 타고 나면 주인공은 무사히 그곳을 탈출하게 된다.

❶마틴 교수의 편지
❷탈출용 비행기
❸ 교수님의 메시지를 듣는다
❹적들이 무차별 사격을 가해 온다

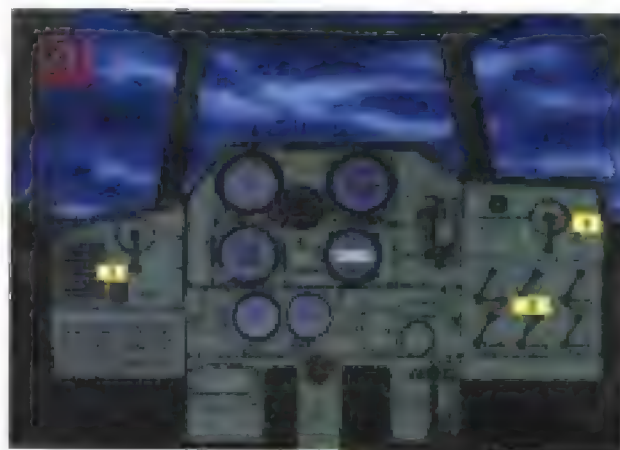
1

사랑하는 루이스

나는 지금 매우 심각한 위험에 처해 있다. 그래서 당분간 연락을 못할지도 모르겠다. 하지만 이번 일은 무슨 일이 있어도 사람들에게 알리지 않으면 안된다.
만약, 내가 하지 못할 때에는, 딸인 네가 직접 그 일을 맡아서 해 주길 바란다.

제 4 장

공중전

1. 비행기를 조종하는 도중에 루이스와 대화를 하기 위해서 왼쪽 한가운데 있는 1번 대화(TALK)버튼을 누르도록 한다. 그녀와 대화를 통해 사건의 실마리를 잡기위해 남미로 가기로 단은 비행도중에 미국 전함들이 거대한 잠수함의 공격에 의해 침몰당하는 광경을 목격한다. 그리고 그들은 곧바로 단 일행을 향해 포를 쏘아대기 시작하는데 여기서 단이 해야 할일은 그들의 공격에 맞서 응사를 해주는 것이다.

2. 일단 화면 오른쪽에 있는 6개의 버튼을 모두 오른쪽으로 움직인다.
3. 위쪽에 있는 조그만 레버를 오른쪽으로 돌려 줌으로 해서 전투 모드 화면으로 들어가도록 한다.

해상전

1. 화면 왼쪽 아래부분에 있는 박스내에 보면 움직일 수 있는 레버가 2개 있는데 그중에 오른쪽 레버를 움직여서 전투 준비를 한다. 전투 도중 오른쪽에 있는 무기가 다 사용되고 나면 왼쪽에 있는 레버를 움직여 줌으로서 새로운 무기를 장착시키도록 한다.
2. 이것은 적 잠수함이 어느 수심에 숨어 있는지 찾아내는 기능을 하는 것이다. 예를 들어 수심을 500에 맞춰 놓으면 레이더에는 수심 500에 있는 적들만 나타나게 되므로 모든 적들을 찾아내기 위해서는 이 레버를 움직이면서 모든 수심속의 적들을 찾아내야 한다.
3. 전투 준비가 됐으면 이것을 마우스로 드래그 하면서 적에게 폭탄세례를 퍼붓게 된다.
4. 화면상에 적들이 한가운데 위치하는 순간 무기를 발사한다.
5. 싸우는 도중 적들이 공격을 가해 오는데 이때 이 버튼을 눌러주면 완벽한 방어시스템이 작동하게 된다.
6. 모든 무기가 다 떨어지고 나면 여기에 있는 무기를 사용해서 적들과 맞붙게 된다.

적들과의 싸움이 끝나고 나면 남은 1대의 잠수함을 추적하면서 적들의 있는 위치를 대충 파악하게 되고 주인공의 비행기도 서서히 착륙을 서두르게 된다.

제 5 장

정글에서

밀림속에 내리고 나면 루이스는 일단 주위를 두러보겠다며 사라지는데 이때 화물칸을 열고 그 안에 있는 아이템을 갖고 가방의 열쇠를 열도록 한다. 이 가방은 일반 가방을 열듯이 좌우에 달린 열쇠레버를 움직여 줘야 열린다.

가방안에는 다양한 종류의 무기들이 놓여 있는데 이 안에 있는 모든 무기를 갖도록 한다. 이때 적들에게 사로 잡힌 루이스가 비명을 지르다가 사라지는데 이건 완전히 속수무책.

그녀를 구출해 낼 방도가 없다. 일단 계속 앞으로 전진하다보면 바닥이 웅덩이 처럼 생긴곳에 이르게 되는데 이곳을 지나가게 되면 함정속으로 빠지게 된다. 여기서 아이템란에 있는 노란색 로켓모양의 물건을 위쪽에 있는 나무를 향해 사용해 주면 안전하게 이곳을 빠져 나올 수 있다. 여기서 계속 전진을 하면서 길을 가다보면 갈림길을 만나게 되는데 이곳의 밀림은 그다지 길이 복잡하지 않으므로 그냥 아무거나 선택해서 마구잡이로 이동한다. 가다보면 숲속밑부분에 눈만 말똥말똥 뜨고 아무런 기척도 내지 않는 이상한 녀석이 눈에 띄는데 이 녀석에게 죽음을 맞지 않으려면 아이템란에 있는 생쥐 장난감을 사용해 그들 쫓아버려야 한다.

계속해서 길을 헤매다보면 숲속 저편에 3개의 줄이 평행하게 늘어져 있는 곳에 다다르게 된다. 그곳으로 다가가면 3개의 선이 확대되는데 이 선을 위쪽에서부터 순서대로 칼을 이용해 절단해 주면 안으로 들어갈 수 있게 된다. 여기서 계속 가다보면 루이스의 부츠를 하나 발견

하게 되고 얼마 안 있어 마을안에 포로로 붙잡혀 있는 루이스를 발견하게 된다. 다급한 마음에 그녀에게로 다가서는 순간 게임 처음에 만난적 있는 던 거대한 괴물이 다가오는데 그를 공격하기 위해선 이상한 향이 나는 병을 사용해야만 한다. 이 병을 사용해 상대를 쓰러뜨리고 나면 괴물을 처치해 준 단에게 모든 마을 사람들이 절을 하면서 화면이 바뀌게 된다.

마을 사람들과 족장들이 모여 앉은 가운데 그들에게 말을 걸어봐도 도무지 무슨말인지 알아들을 수가 없다. 이때 화면 가장 오른쪽에 잇는 소녀에게 말을 걸어보면 그녀는 자신은 족장의 딸로 우리나라 말을 조금은 할 수있다면 물어볼것을 물어보라고 한다.

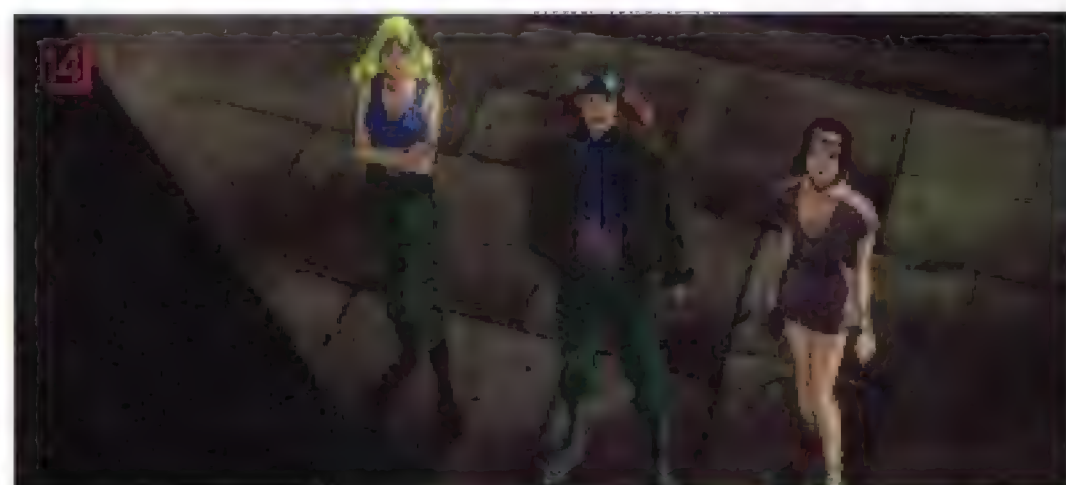
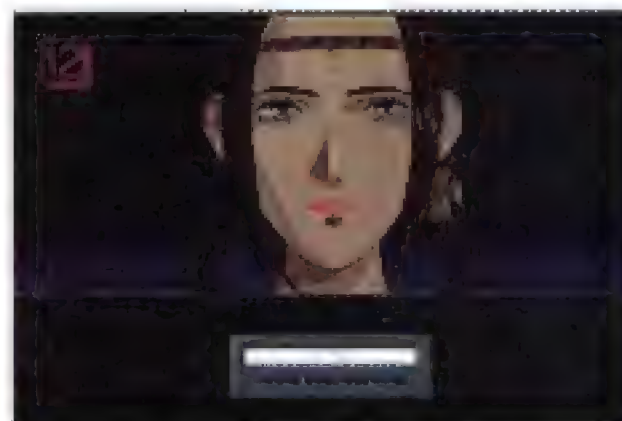
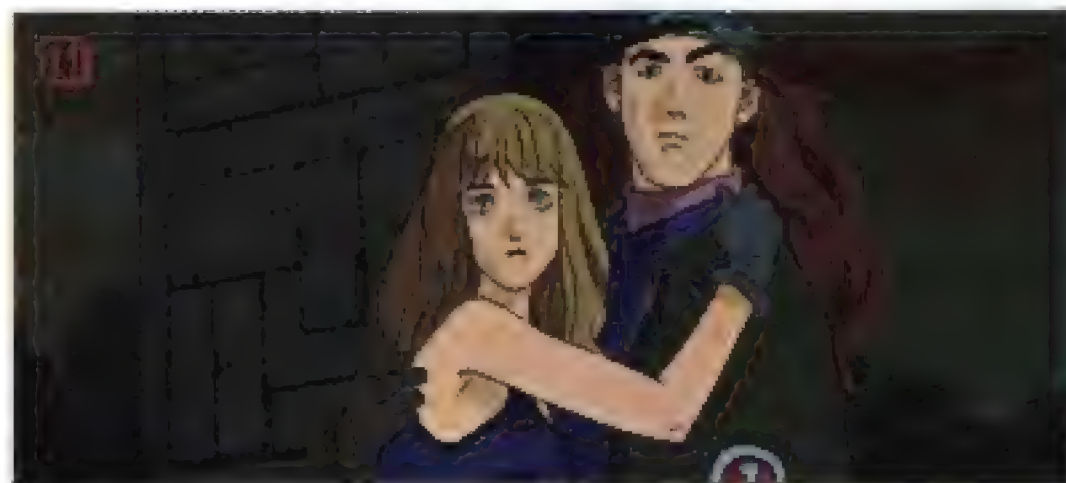
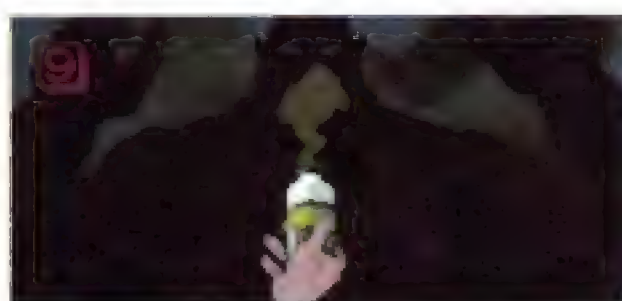
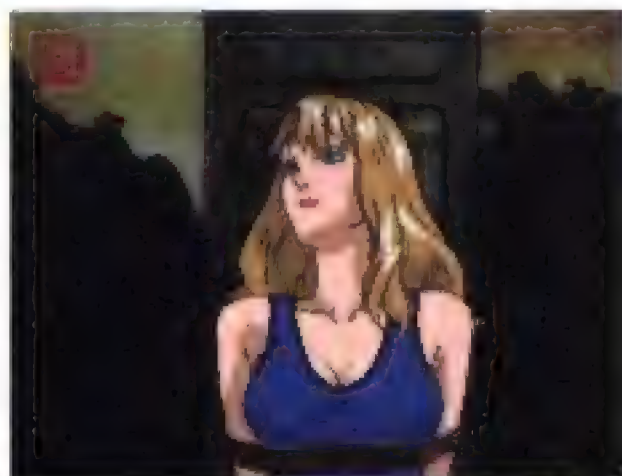
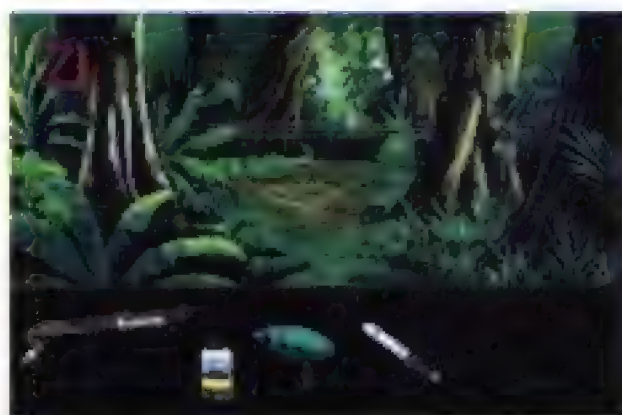
일단 괴물의 정체를 알아보기 위해 'MONSTER'라고 입력하면 그 괴물은 마을의 신전에서 나온 것이라고 알려준다. 이 사원에 대해 알아보기 위해 'TEMPLE'을 입력하면 그 사원에 대한 설명을 듣게 된다. 이제 그 사원에 한번 가보기 위해 'TEMPLE'을 다시 입력하면 자신과 함께 그곳으로 가보겠느냐가 물어오는데 그때 'YES'라고 해주면 다음날 사원으로 같이 갈 것을 약속받게 된다.

화면이 바뀌고 나면 루이스가 자고 있는 문안으로 들어갈 수 있게 되는데 그곳에는 루이스가 자고 있다.

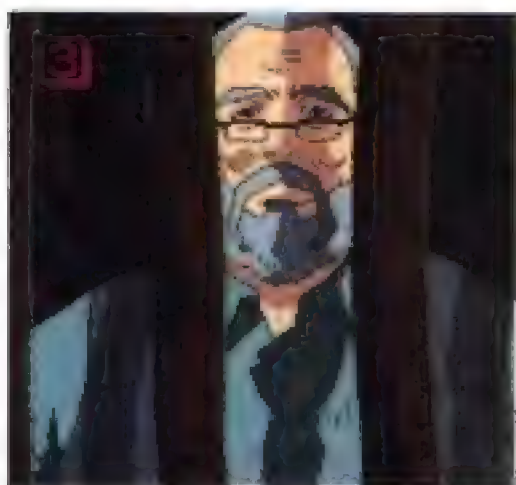
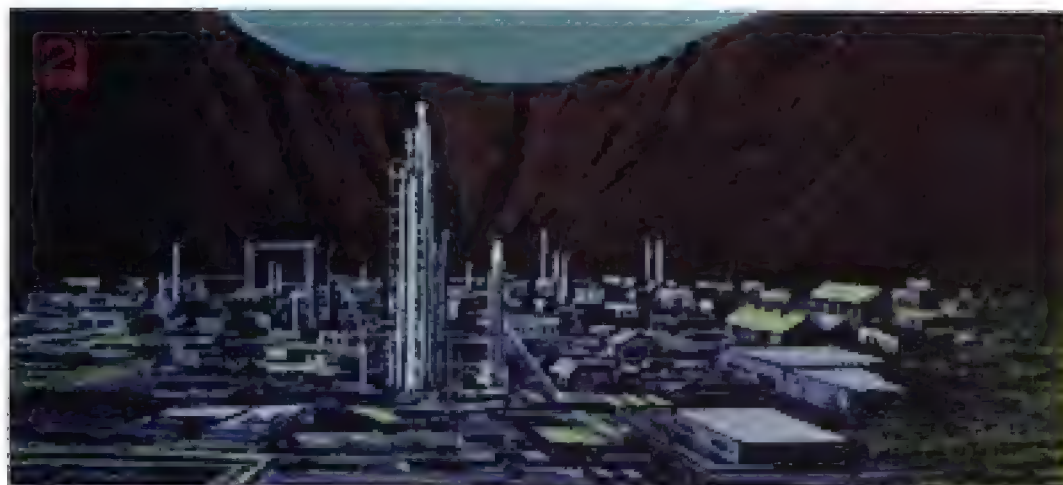
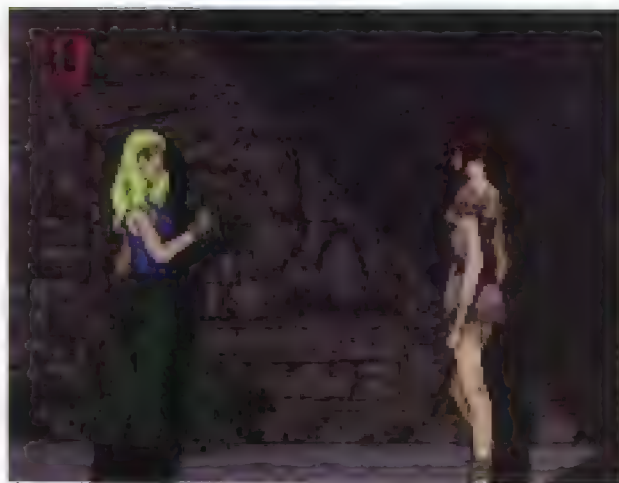
다음날 신전에 도착해서 문을 2번 클릭하게 되면 뭔가 이상한 느낌이 오는 것을 알 수 있다. 여기서 화면 상당부위를 잘 클릭해 보면 화면이 바뀌면서 독수리문양의 벽화가 있는 곳의 눈을 주시할 수 있게 된다. 여기서 독수리의 눈을 클릭해 보면 그곳이 확대되어 나타나는데 여기서 독수리눈을 드래그 하면 문을 열수 있는 버튼이 나타난다.

문안으로 들어가 보면 또 다른 문이 보이고 그 옆에는 나치의 문양이 엉켜있는 9조각의 퍼즐이 보일 것이다. 이 퍼즐을 정확한 모양으로 만들어 줘야만 바로 앞에 있는 문이 열리게 된다.

안으로 들어가서 계단을 통해 위로 올라가보면 나치들이 계획중인 거대한 기지건물을 확인하게 된다. 이때 추장의 딸 리사가 이곳에서 빠져나온 사람이 마을 움막안에 갇혀 있다는 얘기를 해준다. 리사의 안내로 움막안으로 들어가 보면 어두운 그늘속에 한 남자가 웅크리고 앉아 있다. 그와 대화를 하기 위해서는 오른쪽에서 2번째 있는 창살을계속해서 쳐줘야 한다. 이렇게 해서 그와 대화를 하려고 보면 그 사람은 다름아닌 마틴 교수…

아까 사원안에서 본 것은 나치의 비밀기지로서 인체실험과 같은 무시무시한 실험을 강행하고 있는 곳이다. 지금까지 나타났던 괴물들은 이 인체실험에 의해 만들어진 실패작들이다. 카리브 해를 지나가다 실종된 거의 모든 미국인들은 여기로 잡혀와서 초인을 만들어내는 나치의 실허 대상이 되고 말았다. 대충 이러한 사실을 듣게 된 단은 마틴 교수의 계획하에 그 비밀기지를 파괴하는 작전을 수행하기로 하였다. 일단 교수의 설명이 시작되고 지도가 등장하게 되면 커서를 움직여 흰색으로 번쩍거리는 부분을 클릭해 주면 그곳에 관한 교수님의 설명을 들을 수 있다. 이 지도에는 번쩍거리는 부분이 6군데 있는데 특히 적의 심장부로 가는 문은 아주 조그맣게 표시되어 있어 발견하기가 어렵지만 이곳마저 클릭해서 모두 6군데를 클릭해줘야만 교수의 모든 설명을 듣고 화면을 빠져나갈 수 있게 된다.

일단 화물칸에 있는 무기를 갖는다
이곳에서는 칼을 사용해야 한다
붙잡힌 루이스
괴물에게는 고약한 냄새가 특효약!
엥? 마을 녀석들이…
절을 하네? 세뱃돈도 없는디…
추장 딸과의 대화
흐흐흐
여기가 입구다

교수의 작전일지

1. 일단 루이스가 밖에서 난동을 부리는 동안 안으로 침입한다.
2. 무기로로 가서 기폭장치를 빼낸 후 그것을 탄약고에 설치한다.
3. 적의 심장부 조종실로 가서 인간을 괴물로 만드는데 사용되는 캡슐을 제거한다. 그러나 심장부로 가는 도중에 있는 문을 여는 패스워드는 아직 발견하지 못했다.
4. 심장부 내의 캡슐 손잡이를 서서히 당기지 않으면 큰 참사를 면치 못할 것이다.
5. 회의실에서 뭔가 단서가 되는 것을 얻을 수 있을 지도 모른다.

제 6 장

❶새의 눈을 만져 본다
❷이곳이 나치의 비밀 건물
❸마틴 교수를 만난다
❹나치는 인체실험을 하고 있었다
❺폭탄을 설치한다
❻판넬을 조종한다
❼캡슐을 집는다
❽통풍구를 통해 탈출한다
❾뛰어내리면 모든 것이 끝난다

적의 비밀기지

일단 루이스가 교란 작전을 쓰는 동안 문 안으로 들어가서 장교 탈의실로 가도록 한다.

탈의실안으로 들어가면 옷장안에 장교복이 하나 보이는데 이것을 입은 후(화면상에는 아이템 박스안에 놓여 있는 것처럼 표현된다) 회의실로 가도록 한다.

회의실안에는 영화를 감상할 수 있는 도구가 있는데 먼저 조절판을 아래쪽으로 내린 후 3번이나 5번 버튼을 눌러주도록 한다. 3번은 별다른 내용이 없는 필름이지만 5번 'WOLF GANG'이라고 쓰인 필름은 현재 진행중에 있는 적들의 무서운 야망에 대한 모든 내용이 담겨져 있는 중요한 필름이다. 필름의 내용을 확인하려면 번호를 눌러주고 오른쪽에 있는 'START BUILD'라는 버튼에 불이 들어 올때 그것을 눌러주면 된다. 이곳을 벗어나 무기고로 가면 여러가지 물건들이 놓여 있는 선반들을 볼 수 있다. 이 선반들 중에 6번칸이 있는 곳으로 이동해서 그곳의 선판을 확인하면 기폭장치를 얻을 수 있다. 이 장치를 가지고 탄약고로 가서 주위를 둘러보도록 한다. 바로 왼쪽을 보면 여러 상자들과는 따로이 떨어져 있는 상자가 보이는데 이 상자쪽으로 다가가면 가운데 구멍이 뚫린 이상한 상자를 볼 수 있다. 이 상자의 문을 드래그 해서 연 후 그안에 기폭장치를 집어놓고 작동을 시킨 후 이곳을 벗어나도록 한다. 기폭장치가 설치되면 화면상에 기폭장치가 터지는데 걸리는 시간이 표시되므로 그 숫자를 확인하면서 서둘러서 적의 심장부로 통하는 입구로 간다. 이곳에는 8개의 패스워드를집어 넣어야 하는데 지금까지 정황으로 이루어 패스워드가 'WOLF GANG'일 것이라는 사실은 불을 보듯 뻔한 것이다.

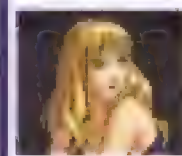
심장부안으로 들어서면 위로 올라가는 사다리가 나오는데 이 사다리를 타고 올라가면 다음 사다리가 보인다. 이렇게 위쪽으로 이동하다보면 마침내 캡슐이 담긴 조절판이 보일 것이다. 여기서 먼저 캡슐을 끄는데 사용되는 가운데 수평형 레버를 오른쪽으로 당기도록 한다. 특히 이 레버는 굉장히 위험한 레버이므로 조심해서 천천히 당기도록 한다. 그리고 왼쪽에 있는 레버를 당겨주고 나면 기계의 작동이 완전히 멎게 된다. 그 후 가장 왼쪽에 있는 레버를 당기고 캡슐을 손에 넣게 되는 순간 아까부터 자꾸 집적거리던 그 악당이 나타나서 다섯을 셀동안 모든 것을 원상복귀시켜 놓으라고 한다. 다섯을 세는 동안 마지막 수평형 레버를 천천히 당기는 것은 불가능 한 일이다.

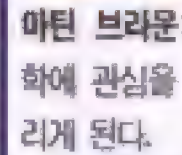
될대로 되라는 식으로 확 당겨버리고 나면 거대한 폭발이 시작되면서 기계가 서서히 붕괴되기 시작한다. 이때 재빨리 이곳을 빠져 나와 통풍구의 입구를 열고 안으로 들어간다. 이곳을 헤메다 보면 서서히 이상한 소리가 강하게 들리는 곳으로 가게 되는데 그곳으로 가보면 거대한 환풍기가 돌아가는 소리라는 것을 알 수 있다. 이 환풍기 옆에 있는 버튼을 눌러 환풍기의 작동을 정지시키고 앞으로 나아가자. 이렇게 앞으로 나가보면 바로 앞은 새까만 낭떠러지이다. 그리고 바로 뒤쪽에서는 거대한 불덩이들이 무서운 속도로 다가오고 여기서 한시라도 지체를 하게 되면 상당히 비극적인 엔딩을 보게 된다.

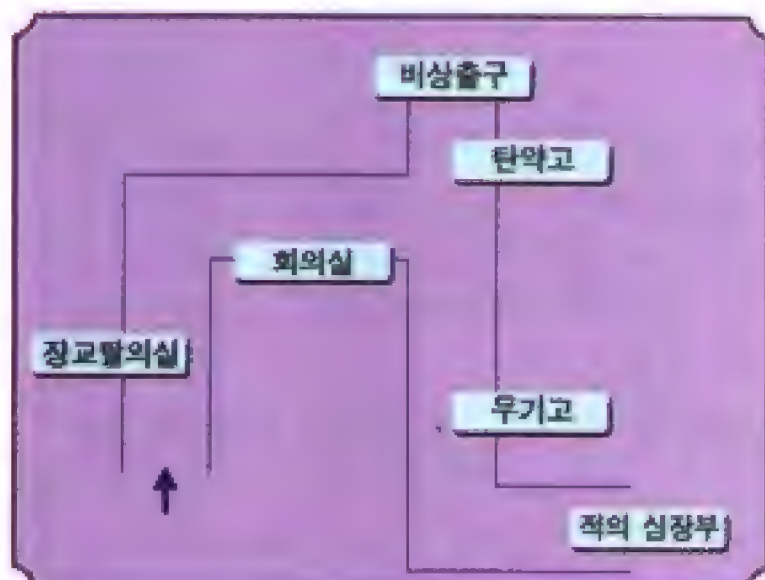
서둘러서 재빨리 절벽 밑바닥을 클릭해 주면 주인공 단은 목숨을 걸고 절벽을 향해 뛰어내리게 되는데 이때 마틴 교수 일행이 비행기를 타고 나타나 그를 안전하게 구해 주면 모든 게임이 끝나게 된다.

비상출구
탄약고
회의실
장교탈의실
무기고
적의 심장부

등장인물의 성격

단 헤이워드:주인공. 미해군 파일롯이며 퇴역한 후 친구 고든과 항공수송회사를 경영한다.

루이스 브라운: 마틴 교수의 외동딸. 행방불명이 된 아버지를 찾기 위해 함께 나선다.

고든 스미스: 단의 친구이자 오른팔이다.

마틴 브라운: 천재적인 기계공학 박사.생물학에 관심을 가져 연구한 것이 사건에 휘말리게 된다.

리사: 남아메리카의 정글속에 사는 부족족장의 딸

WWW항해하기

지난호에서는 월드 와이드 웹의 문앞까지 다녀왔다.
이번 호에는 WWW을 항해하며 할 수 있는 일에 관해 알아보고 추천 사이트를 매달 몇 개씩 소개하고자 한다.

요즘처럼 WWW가 이런 엄청난 돌풍을 몰아오기 전까지 인터넷의 이용은E-MAIL, TELNET, FTP, USENET, FINGER, GOPHER 등 각각의 방법으로 다른 자원들에 접근하기 위해 UNIX모드는 물론 많은 명령어와 각기 다른 체계들과 씨름해야 했다. 하지만 지금의 WWW 덕분에 간단한 마우스 조작만으로도 화일/동화상/E-MAIL/텍스트 등의 자료에 접근할 수있게 되었다. 물론 여전히 TELNET, FTP 등을 이용해 인터넷을 이용할 수 있지만, WWW만한 감동은 주기 힘들다는것이 대부분의 사용자가 하고 있는 이야기이다.

웹 브라우저상의 주소 자리에 원하는 사이트의 주소를 적으면 곧장 개인의 PC로부터 해당 웨이지로 이동이 가능하지만 초보자분들에게는 YAHOO 접속을 추천한다.

YAHOO는 미국의대학생 두사람이 자신들이 갖고 있는 주소록을 여러가지 기준에 따라정리해 올린 홈페이지에서 시작됐다. 하지만 곧 이 홈페이지가 엄청난인기를 얻게되면서 지금은 인터넷 항해의 가장 고마운 길잡이 역할을해주고 있다. YAHOO에는 매주 새로운 사이트들이 새로 등록되고 지워진다.

http://www.yahoo.com

WWW을 이용해서 할 수 있는 일

간단하게 말하면 지금 자신이 하고 있는 모든 일, 그 자체이다. 사이버스페이스는 점점 더 현실과 가까와지고 있고, 지금도 어디선가 더욱 더가까와지기 위한 노력을 하고 있을 지도 모른다.

많은 언론사들이 인터넷상에 정보를 제공하고 있다. 캐나다의 토론토에서 매주 발행되는 'EYE WEEKLY'는 비록 한번도 가보지못한 토론토의 어느 건물 한 구석에서 PC입력을 하고 있지만 현재 인터넷 세상에서는 꽤 인기있는 문화 주간지중 하나이다. 'EYE WEEKLY'를 읽다가 곧 CNN의 지금 가장 따끈 따끈한 뉴스들을 둘러볼 수도 있다. 영어가 좀 문젠데..

그렇다면 http://www.seoul.com으로 접속해서 스포츠서울을 볼 수도 있다. 이쯤이면 아침시간이 개운하게 지나갈 것이다. 신문이 문자세대가 이야기하는 정보의 가장 좁은 의미를 말한다면, WWW에서 찾을 수 있는 정보는 요즘 영상세대의 폭넓은 구미에는 가장 잘 맞아떨어지는 정보가 아닐까.

컴퓨터와 관련된 부분일수록 WWW사이트는더욱 많이 준비되어있는데 거의 모든 컴퓨터 회사의 홈페이지와 서로 가장 저렴한 가격에 모신다는 컴퓨터 관련 용품 가게를 찾을 수 있는 곳이 바로인터넷이다. 하드웨어 소프트웨어를 막론하고 거의 모든 컴퓨터 관련제품들이 자세한 사양과 그림까지 곁들여 소개되므로 [사이버 쇼핑몰]이라는 표현이 왜 적당한지 접속한 후에야 고개를 끄덕일 수 있을 것이다.

예를 들면CD ROM'S(http://www.awod.com/gallary /business /cdroms/)라는이름의 가게에서는 30불 정도면 거의 모든 종류의 CD ROM프로그램을 구입할 수 있으며, 자신이 갖고있는 중고 CD ROM의 매매도 가능하다.

이런 종류의 소프트웨어 가게들은 인터넷 구석구석에 많이 있으며 원한다면 마우스의 클릭으로 거의 모든 소프트웨어를 구할수 있을 것이다.

이런식으로 WWW에서 쇼핑을 하기로 마음먹었다면 우선은 구할 수 없는 건거의 없다고 보는게 가장 정확하다.

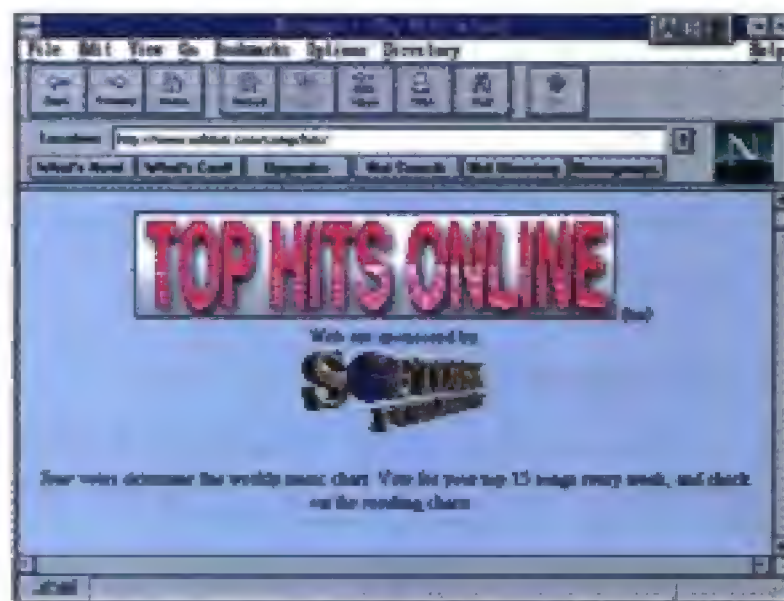
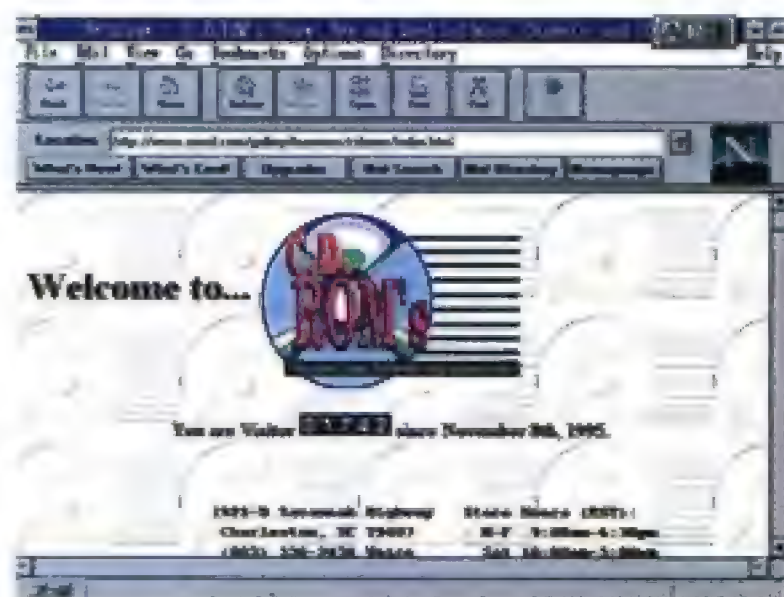
홍콩 스타들의 브로마이드와 CD, 강아지와 햄스터, 2015년의 달력이나, 키 큰 사람을 위한 옷, 리바이스501의 44인치 사이즈 등 일반적으로 구할 수 있는 것 부터 구하기 힘든 물건들까지 많은 것들을 찾아낼 수 있다. 주로 크레디트 카드로 결제되는 이런 사이트들에서는 종류에 따라서는 국내 구입보다 비싸기도 하지만 대부분이 저렴한 가격으로 구입이 가능한 물품들이 많고 시기만 잘 노린다면 바겐세일에서 한 몫 볼수도 있다.

음악이나 영화에 관심이 많은 분들이라면 인터넷에서 세계의 취향과 만날수 있다. 물론 우리나라 방송 프로그램인 가요 톱 텐도 인터넷 상에 사이트를 가지고 있어서, 현재 1위부터 10위곡의 리얼 오디오 화일을 구비해놓고 국내외 가요팬들을 기다리고 있다. 톱 히츠 온라인 이라는 사이트에서는 컨트리부터 헤비메탈까지의 장르 구분에 따라 이용자가 매주15곡까지 원하는 곡에 투표할 수 있다.

http://www.softdisk.com/comp/hits

음반에 관한 정보, 랭킹에 관한 정보들을 얻을 수 있는데 이런 종류의 히트차트 사이트들 중에서는 가장 폭넓고 믿을만 하다.

미국의 생생한 팝 차트를 만나볼 수있는 것은 말할 나위도 없고, 인터넷의 장점이 희귀한 정보 찾아내기라는 점에서 볼 때 국내에선 거의 찾기 힘든일본노래, 홍콩노래들의 인기 챠트 (인터넷 상에서는 꽤 인기있는 사이트), 장르가 세분화되어있는 챠트와 즉석에서 자신도 한표 던질 수 있는 챠트들이 있다.

다크샤도우 뮤직이라는 사이트는 월드와이드웹의 인기사이트로 2번이나

꼽힌 유명한 곳. 이곳에서는 폴리그램, 폴리돌, 필립스 등의 다국적 음반사들과 레이블을 소개하고, 본조비, 크랜베리스 등의 아티스트에 관한 게시판과 일본 만화 게시판을 갖고 있는데, 요즘 인기있는 그룹 크랜베리스의 CD-ROM을 제작해서 데모를 보여주고 있었다.

정 마음에 들면 CD-ROM을 구입하지만 데모만 가지고도 꽤나 볼만한 정보!(**http://darkshadow.com/mistery/html**)

데모는 화일로 WWW에 올라와있는데 보통 밑줄이나 다른 색깔로 표시되어 있는 정보(하이퍼텍스트)의 옆에 숫자로 용량이 씌어있는 경우라면 모두 화일로보면 된다. 이때는 정보를 클릭하면 사용하는 웹 브라우저가 자동으로 프로토콜을 설정하고, 하드디스크에 세이브하겠냐는 것을 물어온다. 이때 OK를 클릭하면 원하는 드라이브/디렉토리를 설정 할 수 있다.

기존의 FTP가 WWW에 결합된 형태로 복잡한 과정 없이 파일을 주고 받을 수 있다. 그림 파일의 경우 해당 정보를 클릭하면 곧 다운 받아서(WWW을 이용하려면 모뎀의 속도가 14400 BPS~28800 BPS정도일 때 적당하다) 브라우저 상에 보여준다.

이때는 단순히 브라우저 상으로 파일이 올라온 것 뿐이므로, 화면을 세이브 한다. 그래픽의 종류에 따라 JPG나 GIF로 저장이 가능하다.

WWW은 그래픽으로 화면을 나타내기 때문에 고속모뎀은 필수라고 할 수 있다. 수시로 사이트상의 그래픽을 자신의 컴퓨터에 나타내기 위해서는 브라우저의 빨간불이 끊임없이 들어와있는데 물론 지겹다면 문자만 볼 수 있도록 TEXT ONLY기능을 실행할수도 있고, 실제로도 이에 걸리는 시간들을 단축하기 위하여 TEXT ONLY WWW로 사이트를 제공하는 곳도 몇몇 있지만, WWW다운 재미를 맛보기엔 한참 뒤떨어진다.

WWW이 이와같이 정보의 보고로 알려지고, 그에 따라 전 세계의 다양한 사용자들의 폭주, 급신장을 나타내자 곧바로 따라 붙은 것은 기업의 광고이다. 한시의 틈도 주지않고 화면의 시작이나 구석에는 반짝이는 광고 문안들이 따라붙고 있다. 때로는 유용한 정보가 되기도 하지만 좀 지나면 광고 그래픽을 로드하기 위해 드는 시간과 전화비가 아까와진다. 이런 생각을 서울시 XX동에 사는 필자만 한게 아닌게 틀림없다는 사실이 WWW상에서 발견됐다!

NO SHIT 이라는 재미있는 이름을 가진 사이트에서 이런 불만을 해결해준다. (**http://emile.math.ucsb.edu:8000 /~boldt/noshit**) 주소로 보기엔 캘리포니아 주립대 산타바바라 캠퍼스의 학생이 만들지 않았나 생각되는데, 이곳을 이용하면 필터를 통해 광고메시지를 깨끗이 지워준다. 거의 모든 사이트에 적용시킬수 있는 것으로 광고주들이 알게되면 기분은 좀 나쁘겠지만 그래픽 로드 시간을 단축시켜준다는 점에서 고마운 사이트. 여러분이 인터넷에 익숙해지면 그때쯤 한 번 찾아가서 도움을 받는 것도 좋은 아이디어가 아닐까.

다양한 정보의 보고

인터넷은 이름대로 세계를 연결해준다. 국제전화 기피증에 걸린 사람에게 많은 도움을 주는 곳이기도 한데, 여기에서는 예약과 문의를 입으로 말하지 않고 할 수 있다는 점이 매력이기도 하다. 호텔, 비행기표, 심지어는 콘서트와 연수도 신청이 가능하다. 자동차를 이야기 할 때 빠질 수 없는 다카르 랠리. 다카르 랠리의 홈페이지에 가면 다카르 랠리 신청은 물론 앞으로 열리는 96 다카르 랠리의 코스를 동영상으로 받아볼 수 있다.

<http://www.dakar.com

많은 여행사들이 세계의 고객을 위해 온라인 예약을 받고있으며, 때때로 덤핑 티켓도 내놓고 있으니배낭여행을 준비중인 사람들도 한 번 찾아볼만하다. 유학을 준비한다면 몇주씩 학교의 책자를 받기위해 기다리는 날짜가 1-2분의 접속으로 절약될 수 있다. 기숙사의 사정이나 학생 편의 시설, 어학코스에 관한 정보를 받을 수 있으며, 몇몇 학교에서는 교직원의 email주소나 연락처들을 명시해놓기도 해서 많은 도움을 받을 수 있다. 외국으로 가서 학교를 다닐 것이 아니라, 인터넷을 이용해서 공부하고 싶다고 생각을 한다면, 진짜 네티즌 다운 발상이 아닐까. 아틀라스 포 더 월드 와이드웹이라는 사이트는 이 욕구를 충분히 만족시켜줄 수 있는 사이트이다.

(**http://ua1vm.ua.edu/~crispen/atlas.html**) 이 곳에서는 5주간의 무료 코스로 WWW익히기 온라인 워크샵 프로그램이 있다. WWW을 위해 만들어진 사이트로 기본적인 브라우저 이용만 가능하다면 누구나 참여할 수 있다. 또, 헐리우드에 자리한 사이버 필름 스쿨 이라는사이트(**http://www.hollywoodu.com**)는 실제로 헐리우드에서 교육기관을 운영하고 있지만 인터넷의 서비스에 더욱 충실한 곳으로 2일정도 과정의 영화 학교를 개설한다.

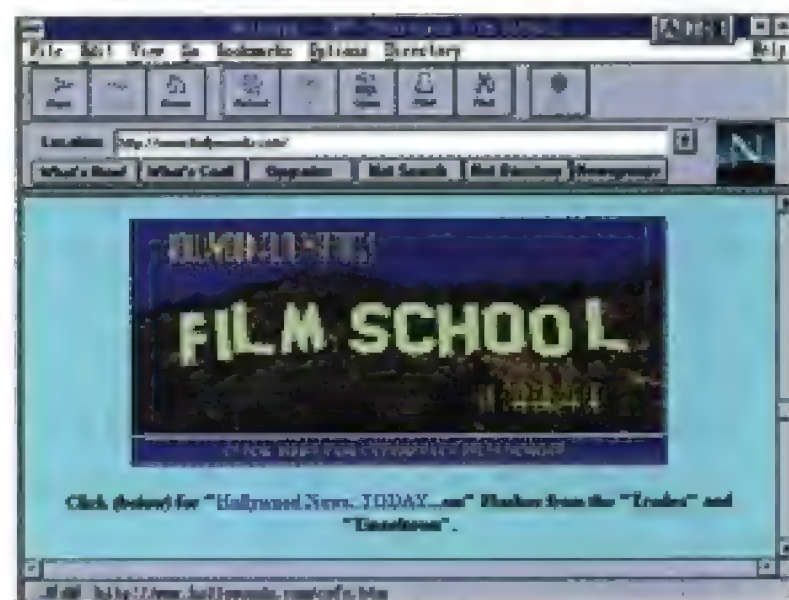
이 곳에서는 수시로 프로그램을 열고 있으니 접속해서 일정을 한 번 알아보는것도 도움이 될 수 있다. 이외에도 비디오, 영화, 영화제 등 많은 관련 사이트와의 연결을 제공하고, 텍스트상태로 받아보는 시나리오, 촬영, 영화제작 등에 관한 자료를 얻을 수 있다. 이와 비슷하게 WWW에는 컴퓨터, 인터넷, 게임을 비롯해 많은 과정을 배울수 있는 온라인 교육 프로그램이 개설되어있다.

종이없는 사무실, 종이로 만들어지지 않은 책_과연 이런 것이 가능할까?

손쉽게 얻을수 있는 전자책에 대한 질문은 인터넷의 전자잡지로 확인할 수있다. 무비웹이라는 이름의 영화 전자잡지는 아주 흥미롭고 재미있는 정보를 제공한다.

인터넷 사용자들이 많은부분에 기여한다는 것을 바탕으로 만 들어졌을지도 모른다는 상상을 하게 하는 이 사이트는 개봉된 영화들에 대해 당신이 직접 투표할 수 있다. 이 투표의 상황이 매주 공개되고 있는데, 멜 깁슨이 출연했던 브레이브하트가 10점 만점에 92를 받아 1위의 자리를 지키고 있다.

나이와 성별, 그리고 평점으로 구성되는 이 인기투표에는 그 시기에 개봉하는 거의 대부분의 영화가 총망라되어있어서, 우리 극장가에서 영화를 선택하는데도 도움을 줄 수 있다. 또 영화에 관한 서비스로 가장 많이 알려져있는 인터넷 무비 데이터베이스 는 수만편의 영화목록과 캐스트, 감독 소개는 물론 영화개봉 당시의 평론과 비평이 실려있는 사이트들로의 연결까지 제공한다.

인터넷 온라인 데이터베이스의 대표적인

이곳은 원래 주소인<http:/ /www.cm.cf.ac.uk 이외에도 미러사이트로 세계에 7곳의 사이트에서 서비스 하고 있다. 우리나라에서는 다음 커뮤니케이션에서 인터넷 무비 데이터 베이스를 제공하고 있다.

사실 WWW전체가 규모를 알수없을 정도의 거대한 잡지라고 생각할 수도 있을 정도로 잡다한 정보를 싣고 있다. 어느 부분은 데이터베이스로, 또 어느 부분은 온라인 상점으로_전세계에 과연 몇 개의 사이트가 있는지는 아무도 모른다. 가끔은 태평양 한가운데 떠있는 조그만 배처럼 느껴지기도 하는 WWW 항해 .

다음 호부터는 조금 더 자세히 구석구석 찾아가보기로 한다.

인기 게임 코맨드 앤 컨커 사이트를 찾아서...

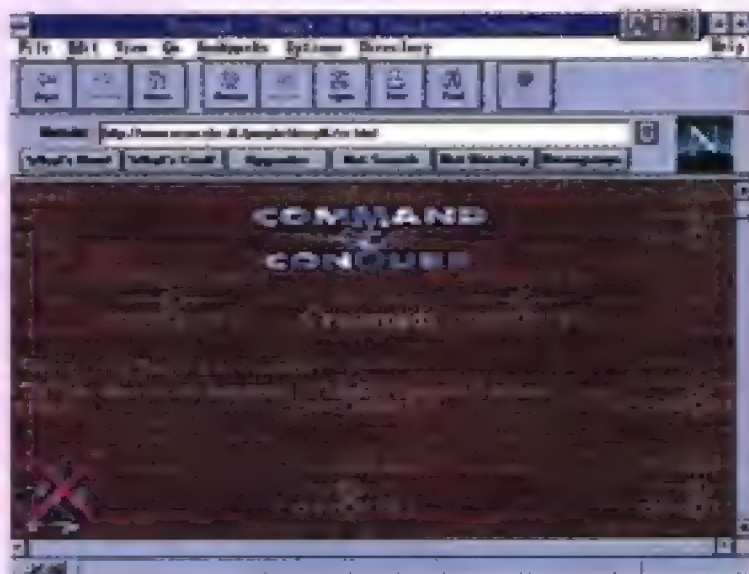
요즘 가장 인기를 끌고 있는 코맨드 앤 컨커는 역시 인터넷 상에서도인기 오락답게 많은 관련 사이트들이 자리잡고 있다. 많은 게임 사이트들이 코맨드 앤 컨커의 팁과 패치 화일들을 제공하고 있지만, 역시 코맨드 앤 컨커의 진수를 맛보기 위해서는 코맨드 앤 컨커만을 집중적으로 다루고 있는 사이트들을 추천할 만 하다. 대부분의 사이트가 개인의 홈 페이지의 한 부분으로 자리하고 있지만, 우리나라 PC통신으로 친다면 동호회 같은 분위기의 사이트들도 몇몇 눈에띈다.

첫번째로 소개할 사이트는 [알렉스의 코맨드 앤 컨커 페이지].

이 곳의 주소는 **http://mmm.mbhs.edu/~games/cc.html**

YAHOO로도 찾아들어갈 수 있는 곳. 다른 사이트들에 비해 괜찮은 패치 화일들을 갖고 있었는데 새로운 레벨들과 돈을 늘릴 수 있는 에디터는 물론, 빌딩의제어에서부터 이 사이트에 들른 이용자들의 세이브 파일까지 찾을 수 있다. 게다가 꽤 많은 이용자들 덕분에 올릴 화일들이 더 많다고 자신있게이야기하는 걸 보면 앞으로도 기대할만한 사이트로 적극 추천!

두번째 사이트로는 코맨드 앤 컨커의 제작사인 웨스트우드사의 홈페이지[웨스트우드 스튜디오]

이 곳은 코맨드 앤 컨커 뿐 아니라 듄2를 비롯한 많은 자사의 게임들을소개하고 있다. 아무래도 기업의 홈 페이지인 만큼 자사 소개쪽으로 더욱많은 신경을 쓰고 있는 것 같기는 한데, 눈여겨 볼만한 내용은 바로 웨스트우드의 구인 광고. 앞으로 코맨드 앤 컨커와 같은 게임을 만들고 싶다는 꿈을 가진 분들이라면 한번 들러볼만한 메뉴이다.(그 전에 필수는? 물론 영어공부! 필자가 인터넷 구경을 하며 느낀 최고 급선무는 1위도 영어, 2위도 영어...꼴찌도 영어였다) 또 곧 개장 예정인 [웨스트우드 숍] 메뉴에서는 힌트북과 매뉴얼, 팁 모음, 프로그램들을 판매한다고 한다. 또 이 곳에서는 웨스트우드사 게임들의 데모도 받아볼수 있다.

아곳을 찾아가려면 **http://www.westwood.com/**

세번째 추천 사이트는 사이트 구성이 돋보이는 [정복자의 사원(Temple ofthe conquerer)]

주소는 **http://www.econ.cbs.dk/people/dszc pfk/cc.html**

이곳은 각종 팁과 전략들을 보여주고, 에디터와 패치 파일이 있는 자료실,사용자간의 토론장도 개설되어있다. 이곳은 코맨드 앤 컨커 리소스 센터라고도 알려져있다.

다양한 정보와 많은 사용자를 갖는 정복자의 사원 사이트를 한 번 찾아가 보길 바란다.

흔히들 인터넷 채팅이라고 부르는 IRC(Internet Relay Chatting) 에 들어가면 코맨드 앤 컨커라는 제목의 방에 들어갈 수 있다. 이때 이 방 안에서는 진지하게 코맨드 앤 컨커에 대한 토론을 하고있거나 좀 더 확실한 확률로 말하자면 코맨드 앤 컨커의 모뎀플레이를 이용하고 있는 경우도 있다. 코맨드 앤 컨커의 모뎀 플레이에 열중하는 세계 사람들은 [C & C MULTIPLAYER] 나 [COMMAND AND CONQUER MODEM PLAY]같은 사이트에서 많은정보를 얻을 수 있다.

이곳에는 현재 300명이 넘는 숫자의 코맨드 앤 컨커 광들이 자신의 이름을 올려놓고 있다. 세계를 5개지역으로 분류하여 각 국가별로 지원자들의 리스트가 올라있고 원하는 사람을 골라 모뎀 플레이를 할 수 있다. 전화비걱정만 없다면 몇시간이고 외국인친구와 게임을 할 수 있는 이 사이트를 만든 독일인은 도저히 자기 혼자서는 몇백명의 지원자를 감당할 없다고 하며 함께 운영해줄 시삽도 모집하고 있으니 한 번 참여해보길 권한다.

이번 호에 소개된 사이트

http://www.seoul.com/ 스포츠 서울 신문 사이트
http://www.awod.com/gallary/business/cdroms/ cd rom에 대한 사이트
http://www.softdisk.com/comp/hits 톱 히츠 온라인 사이트
http://darkshadow.com/mystery.html 다크사이드 뮤직 사이트
http://emile.math.ucsb.edu:8000/~boldt/noshit noshit사이트
http://www.dakar.com 파리 다카르 랠리 사이트
http://ua1vm.ua.edu/~crispen/atlas.html 인터넷 교육 사이트
http://www.hollywoodu.com 사이버필름 스쿨 사이트
http://mmm.mbhs.edu/~games/cc.html
http://www.westwood.com/
http://www.econ.cbs.dk/people/dszcpfk/cc.html
코맨드 앤 컨커 관련 사이트

2 초음속 퀴즈

문제: 세가의 대표적인 마스코트로 그동안 여러 시리즈를 통해 등장했으며 최근 3D 폴리곤 격투 액션 게임으로도 등장한다고 발표된 캐릭터는?

2명을 추첨하여 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

보내실 곳: 서울시 청파동 3가 29-16 운민빌딩 2층 월간 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마감: 1996년 1월 20일

당첨자 발표: 게임챔프 96년 3월호 챔프 게시판

1월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

1월호 초음속 퀴즈 정답: 리지 레이서 레볼루션

정재학/충남 공주시 반죽동 5-30 · 전광호/경기도 양주군 주내면 산북리 304

이상 2명에게는 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

3 앙케이트 조사에 성의껏 답해주신 분

슈퍼컴보이 팩 (1명)
이동현/

슈퍼 알라딘 보이 팩 (1명)
김태형/

IBM-PC 게임 각 1개 (5명)
고한숙/
이의선/
차지윤/
이성주/
김지명/

X세대 단행본 (10명)
김창준/
강형석/
이창훈/
정준호/
고장석/
이상현/
김지홍/
김원식/
고주환/
송중호/

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대
선영석/

슈퍼 알라딘보이 팩 각 1개
고일균/
윤재영/

'최미백을 찾아라'에 당첨되신 분

차세대 게임기 1대
김진영/

IBM-PC 게임 디스켓 3명
이준용/
박상배/
정연성/

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/차세대기(SS, PS)/아케이드/IBM-PC 입니다.

게임 경력은 3년이상, 나이는 20세 이상, 챔프팀 김동욱(02-702-3213~4)에게 연락 주세요.

500점 캐릭터 스티커 또는 팬시 책받침

4,000점 무선 조이패드

8,000점 핸들러 S

1,200점 게임챔프 1부

5,000점 SFC용 멀티탭

9,000점 미니컴보이

2,000점 게임챔프 단행본

6,000점 MD 게임팩

10,000점 3DO 게임CD

3,000점 IBM PC 게임 디스켓

7,000점 SFC 게임팩

11,000점 재규어 게임팩

보너스 환상특급

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM-PC 게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 단행본 1권도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 선물 대방출이 실시되는 11월까지 계속 기록됩니다.

♥ 획득한 챔프점수의 기한은 창간 2주년호 (94년 12월호)부터 95년 12월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

♥오른쪽의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 IBM-PC 게임 디스켓을 드리고 나머지 5명은 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳:서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「네모네모 로직 담당자」앞

마감 : 매월 20일

당첨자 발표 : 게임챔프 3월호 챔프 게시판

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
열	7 4	2 1 4 1	3 1 5	3 1 1 4	3 1 1 2 1 1 1	6 8 1 2	9 2	9 2	9 7 3	9 1 1 3	8 1 1 4 3	8 1 2 2 1	9 1 5	5 2	6	8 3	16 2	14 1 2	13 2 2	5 1 4 2	17	6 7	6	5	4

행	힌트
1	4
2	5
3	6
4	7
5	12
6	17
7	18
8	19
9	2 5 10
10	1 6 2 8
11	1 1 2 2 4 2
12	2 1 1 3 1 4 2
13	1 1 1 1 1 3 2
14	1 1 1 1 1 6
15	1 1 2 1 2 3 1
16	1 4 1 3 9
17	1 2 1 1 1 1 10
18	3 1 1 1 1 10
19	1 3 4 3 6
20	1 1 1 4
21	2 1 1 3
22	1 1 1 2 2
23	1 3 2
24	1 7 4
25	1 5 3

창간선물 대잔치 당첨자 발표

1. 「새턴을 잡아라」에 당첨되신 분

1등 (1명) : 삼성 블랙새턴 및 소프트 1종
김상조/

2등 (2명) : 삼성 블랙새턴 소프트 1종씩
이윤호/
신일호/

3등 (5명) : 삼성 블랙새턴 소프트 1개씩
박동명/
이원석/
원동일/

4등 (10명) : 삼성 슈퍼알라딘 보이 소프트 10개
이석천/
민동균/
김장겸/
김영태/
박태경/
백경열/
전우준/
정호각/
박종근/
차재용/

2. 「플레이 스테이션을 잡아라」에 당첨되신 분

1등 (1명) : 플레이 스테이션 1대
정태앙/

2등 (1명) : 플레이 스테이션 소프트 1개
정진수/

3등 (1명) : 플레이 스테이션 조이스틱 1개
황한규/

3. 「슈퍼32X/IBM-PC 게임을 잡아라」에 당첨되신 분

1등 (1명) : 슈퍼 32X 게임기 1대
김진원/

2등 (2명) : 슈퍼 32X 소프트 1개씩
김규태/
이경찬/

3등 (10명) : IBM-PC 게임 소프트 1개씩
박성복/
서상철/
박승환/
김진원/
김성수/
김보건/
이광복/
윤원구/
이창우/
조성호/

지난호 네모네모 로직 정답

지난호 네모네모 로직 당첨자

이재현/
김유일/
박용성/
이진석/
이승훈/
이상 5명에게는 IBM-PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

이종열/
이상훈/
이균용/
박경구/
김영재/
이상 5명은 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

4. 「슈퍼 컴보이를 잡아라」에 당첨되신 분

1등 (1명) : 현대 슈퍼컴보이 1대 + 소프트 1개
한동민/

2등 (2명) : 현대 슈퍼컴보이 소프트 2개씩
함명식/
차승우/

3등 (3명) : 현대 슈퍼컴보이 소프트 1개씩
이강범/
김성필/
강형석/

12,000점 플레이 스테이션 게임 CD

13,000점 새턴 게임CD

14,000점 슈퍼32X 게임팩

15,000점 핸디 알라딘보이

16,000점 소형 카세트

17,000점 삼성 슈퍼 알라딘보이

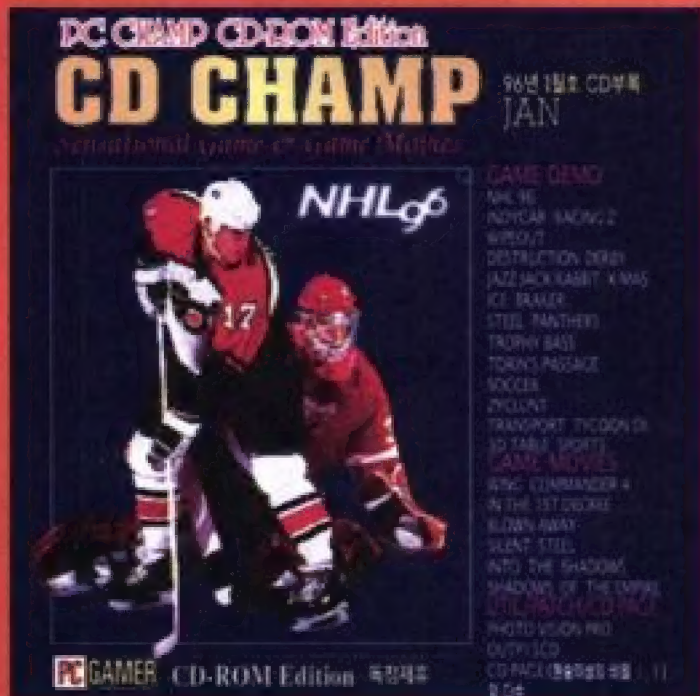
18,000점 현대 슈퍼컴보이

19,000점 CD알라딘보이II

20,000점 슈퍼 32X

21,000점 네오지오

23,000점 3DO 또는 재규어

24,000점 새턴 또는 플레이 스테이션

EXP
상상을 불허하는 초특급 SF - 코믹 RPG
환타지 코믹 RPG의 세계로 당신을 초대합니다!
줄거리
서기 2765년.
지구는 자원의 고갈, 공해, 인구의 증가와 빈부의 극심한
차이 등으로 인해 더 이상 지탱하기 힘든 상황이었다.
따라서 지구정부에서는 해저 도시의 개발과 R행성의 개척을
필요로 하게 되었다.
그러나 R행성의 개발에 참여한 사이보그들이 반란을 일으켜
R행성을 장악하기에 이른다.
세력이 커진 R행성의 사이보그인들은 강력한 힘으로 지구의
일부에 들어와 지구정부와의 전쟁이 벌어지고 몇몇지역을
제외한 모든지역이 그들의 손아귀에 들어가게 된다.
하지만 사이보그들도 해저도시의 영역에는 침범하지 못했다.
해저에서의 오랜생활로 신체 DNA구조 변화를 일으켜
초능력을 가지게 된 해저도시인들은 드디어 지구를 재탈환
하기위해 특공대를 조직하는데...
12월하순
발매예정
■ 사용환경
기 종 : IBM-PC 386 이상 호환기종
메모리 : 4M 이상
그래픽 : VGA 이상
음향카드 : 사운드 블레스터, 애드립 호환기종
용 량 : 하드 20MB 이상
Open
(주) 열림기획
TEL:704-2292